大好評のEVERQUEST徹底攻略は今月も20ページの特大ボリューム。300プラチナプレゼントもある！

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

6
JUNE 1999
No.013
月刊プレイオンライン

1999年6月1日発行（毎月1回1日発行）　第2巻第6号通巻13号
1998年9月30日第三種郵便物認可

対戦の面白さだけを凝縮して登場した3Dシューティング

UNREAL TOURNAMENT

フライト系タイトルの攻略記事を大幅拡張

フライ！

FIGHTER SQUADRON

STAR WARS X-WING ALLIANCE

特集2
とどまるところを知らない高速化と高画質化
開幕！ビデオカードサバイバルレース

Play Online Exclusive Review
- EXPENDABLE
- STARSIEGE
- MAGIC&MAYHEM
- FISH ON!～体感・夢のトローリング～
- HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ
- REQUIEM:AVENGING ANGEL
- 戦略プロ野球99＋インターネット対戦
- ビートダウン
- ローラーコースター タイクーン

特別CD-ROM
KINGPIN ALLIANCE MECH 3
などDLするだけでも980円以上かかる大容量デモを多数収録

創刊1周年特別プレゼント
Voodoo3、マザーボードなど超豪華賞品が150名以上に当たる！

いいプロバイダー、選ぼ!!
国際ローミングサービス開始!
海外144ヶ国、1700のアクセスポイント。
※国際ローミングサービスのご利用に際しては、別途接続料金30円/分とアクセスポイントまでの通話料がかかります。
＊詳しくはODNホームページへ
ODN
Open Data Network
安い!
接続料金 月1,950円(定額制)。しかも入会金無料。
[接続料金はメールID込みの料金です。]
※0088市外電話サービスへの加入が必要です(加入料無料)。
カンタン!
CD-ROMで、らくらくオンライン・サインアップ!
本誌付録のCD-ROMに収録の「ODNスターターキット」で、ダイヤルアップの加入から接続設定までかんたんにできます。
楽しい!
ホームページで情報発信もOK!
「ホームページをつくりたい」「メールボックスを追加したり、容量を増やしたい」—こんなこだわり派のニーズにもODNは応えます(オプション・サービス)。
「タウンリンク」で買い物を楽しんだり、「D-station」のゲームや占いで、疲れた頭をリフレッシュ!
「タウンリンク」は、おしゃれな人気ショップが集合。ここなら素敵なギフトも、きっと見つかります。
《http://www.townlink.ne.jp》
一方、「D-station」はゲームや占いなど、おもしろくて役に立つ、さまざまなジャンルの番組を提供するエンターテイメントチャンネルです。
安心!
日本テレコムだから、速い、ゆとりの大容量回線! 海外主要拠点にもダイレクトに接続!
日本テレコムならではの大容量回線だから、インターネットに高速でらくらくつながります(東京〜大阪は300Mb/s)。しかも、米国、45Mb/sを始め、アジア各国にもダイレクトに接続。海外へのアクセス環境も抜群に快適です。
通話料無料のサポートセンター。
ODNに関するご不明な点はサポートセンターの専門スタッフがお答えします。しかも、フリーコールだから、全国どこからでも通話料無料。平日21:00、土曜18:00まで受付OK。
とにかく安心、スイスイ使える
日本テレコムのインターネット「ODN」
アクセスポイント全国135都市に拡大中! (開設済)釧路・北見・旭川・帯広・岩見沢・小樽・札幌・千歳・室蘭・苫小牧・函館・青森・八戸・秋田・山形・盛岡・仙台・福島・郡山・宇都宮・高崎・前橋・太田・小山・熊谷・水戸・常陸太田・竜ヶ崎・土浦・久喜・草加・浦和・川口・川越・東松山・所沢・青梅・東京・武蔵野三鷹・国分寺・立川・八王子・柏・千葉・市原・市川・船橋・東金・成田・木更津・横浜・川崎・横須賀・藤沢・平塚・厚木・相模原・小田原・新潟・長岡・長野・松本・甲府・沼津・清水・富士・静岡・浜松・豊橋・名古屋・一宮・瀬戸・刈谷・尾張横須賀・津島・岡崎・豊田・春日井・半田・岐阜・大垣・桑名・津・四日市・富山・高岡・金沢・福井・大津・宇治・京都・大阪・寝屋川・八尾・茨木・堺・和泉・富田林・岸和田貝塚・池田・神戸・西宮・三田・加古川・姫路・奈良・大和高田・和歌山・岡山・倉敷・福山・尾道・広島・呉・高松・松山・徳島・高知・鳥取・松江・山口・下関・福岡・久留米・北九州・佐賀・長崎・佐世保・大分・熊本・宮崎・鹿児島・那覇。
(4月以降開設予定)弘前・茂原。 各アクセスポイントでデジタル回線(ISDN同期64kb/s)とアナログ回線(56kb/sまで)※どちらもOK。
※K56flexに対応。ただし、北見・帯広・千歳・室蘭・苫小牧・釧路・甲府はX2に対応。東京、大阪はK56flex、X2、PIAFSに対応。また、ブルーのアクセスポイントはV90にも対応しています。 ※上記のアクセスポイントは、NTT回線でのご利用になります。
◎全国共通アクセスポイント:全国どこからでも0088のおトクな回線で、10円/60秒(8:00〜23:00)・10円/70秒(23:00〜8:00)でつながります。アステルからは時間帯、距離に関係なく、13円/60秒でPIAFS対応通信ができます。
※ODNサービスのご利用に際しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかかります。通話料金はご利用される電話会社の料金となります。 ＊Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。 ＊MacintoshはApple Computer社の商標、または登録商標です。 ＊価格は消費税別
日本テレコムだから、常時接続が月34,000円(DA64kb/s※)からとお得! 常時接続できる専用線サービスも、日本テレコムならお得で快適。手軽なエコノミーII(64kb/s〜1.5Mb/sの3品目)、高品質で信頼性の高いファスト(64kb/s〜6Mb/sの12品目)など、多彩なサービスをご用意しています。※アクセス料込
詳しくは、ODNホームページ(http://www.odn.ne.jp/)まで
●お問い合わせは:〒136-0075 東京都江東区新砂1-8-2東水エビル
ODNサポートセンター
0088-86(ODNサービス案内・無料)
0088-85(ODN接続サポート・無料)
[受付時間] 9:00〜21:00(平日)9:00〜18:00(土曜)※日・祝祭日休 <FAX>0088-22-8850(24時間無料着信)
<E-mail>odn-support@odn.ad.jp(ODNサービス案内)、tech-support@odn.ad.jp(ODN接続サポート)
世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム
<ODNホームページ>http://www.odn.ne.jp/
資料請求 No.H02

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

『ODNスターターキット』利用方法

本誌CD-ROMに収録

はじめに

パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにして下さい。
＊本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。
※Internet Explorer 3.02 以下(Windows95)をお使いのお客様は、まず「ODNスターターキット」のインストールを実行し、オンラインサインアップを行って下さい。
※Internet Explorer 4.0 以上(Windows 95･98)をお使いのお客様は、「オンラインサインアップの開始」から行って下さい。

「ODNスターターキット」のインストール

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」※→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。スターターキットが起動します。

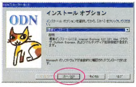
※ODN収録フォルダ名は雑誌ごとに異なります。
収録フォルダ名の詳細は、本誌のCD-ROM紹介ページをご覧下さい。

③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。(「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承認」をクリックして下さい。)

④確認画面が表示されますので「同意する」を選択すると「セットアップの開始」に進みます。

⑤「セットアップの開始」画面が現れます。「次へ」ボタンをクリッ クして下さい。

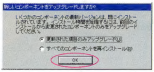
⑥「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。(標準は「標準インストール」)

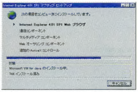


⑦「デスクトップのアップデート」画面が表示されるので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。(標準は「はい」)

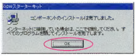
⑧「インストール先フォルダ」画面が表示されます。インストール先フォルダを選択して下さい。

⑨「新しいコンポーネントをアップグレードしますか?」が表示されます。いずれかを選択して下さい。





⑩インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。



⑪「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。

オンラインサインアップの開始

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。スターターキットが起動します。

③「サインアップ」ボタンをクリックして接続を開始して下さい。(「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承認」をクリックして下さい。)

④接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。

＊注意:ここで接続がうまくいかない場合、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、「ダイヤルのプロパティ」をクリックして設定を確認して下さい。

⑤オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

＊注意:アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。

＊注意:お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。

オンラインサインアップの完了

①登録が終了すると「登録終了通知画面」が表示されます。

＊注意:この「登録終了通知画面」の情報はお客様がODNをご利用される際に必要な情報となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。この情報を紛失された場合には、後日郵送される「ご利用のご案内」に記載されている仮パスワード切替日までODNの接続ができなくなります。なお、お客様の接続情報についてはサポートセンターでは一切照会できません。

②「自動設定を行う」ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行われます。設定完了後、回線が切断され、サインアップが終了します。

ODNへの接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。

②パスワードを入力し接続して下さい。

＊注意:オンラインサインアップで設定されるパスワードは仮パスワードです。仮パスワードには有効期限があります。登録後送付されるODNご利用のご案内に仮パスワードの有効期限と接続パスワードが記載されていますので、有効期限がきましたら接続パスワードを入力して下さい。

世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム

ご不明な点は **ODNサポートセンター**

0088-85 (ODN接続サポート・無料)　**0088-86** (ODNサービス案内・無料)

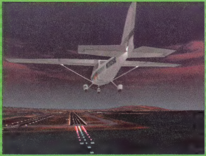
へお問い合わせください。

tech-support@odn.ad.jp(ODN接続サポート)

Play Online

008 創刊1周年豪華プレゼント
Rio、EQ 300プラチナなどが総勢150名以上に当たる！

UNREAL TOURNAMENT


フライ！

FIGHTER SQUADRON

EVERQUEST

ニュース

010 **Play Online NEWS Summary**
●Jane's社が構想中の「Jane's World War」は究極の仮想戦場だ
●「Asheron's Call」のベータテストは、日本からは参加できない?!
●SCEのネットワークゲーム「ロドモン」最新作は、あの次世代に対応？
●AoE IIの詳細をブルース・シェリーに聞く

国内外の売れ行きが一目で分かる
パソコンゲーム売上げランキング 028

ソフトウェアリリーススケジュール 030

特集1

043 **マルチプレイが熱い パソコンゲーム高密度攻略**

UNREAL TOURNAMENT 044
世界中のパソコンゲーム誌で賞賛された「UNREAL」だが、マルチプレイにおいては同ジャンルのものと比べて遅れをとっていた。この問題を解決するために開発された「UNREAL TOURNAMENT」は、マルチプレイ面に重点を置いた新しいゲームだ。仲間のBotといっしょに戦う新感覚のゲームモードなど、シナリオクリア型3Dシューティングに飽きたプレイヤーにぜひプレイしてほしいこのタイトルを、戦術面とマップ面の両方から攻略する

フライ！ 052
マイクロソフトの「Flight Simulator」に匹敵する超リアリズム志向フライトシミュレーター「フライ！」。コンバット系タイトルでは楽しめない、航空機を飛ばすことのだいご味と柔軟なゲームシステムについて、余すところ無く掲載。初心者でも空中散歩を楽しめる、やさしいフライトガイドは必見だ

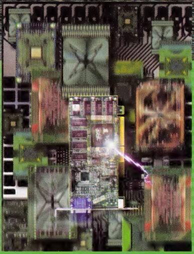
FIGHTER SQUADRON 060
「FIGHTER SQUADRON」は、レシプロ機での対戦を再現したフライトシミュレーターだ。細かな被弾判定や戦闘機のほかに爆撃機を操縦できるなど、マニア好みの作りになっている。今回は、離着陸や爆弾法について徹底的に解説した後、マルチプレイでの戦術を掲載。ライバルに勝つために必要な情報がここにある

STAR WARS X-WING ALLIANCE 068
LucasArts Entertainment社が手掛ける『STAR WARS』タイトル最新作は、これまで公開された映画の外伝的なストーリーが体験できる、スペースコンバットゲームだ。ミレニアム・ファルコンを操縦できたり、ハイパードライブが再現されていたりと、ファン必携の1本に仕上がっている。『エピソードⅠ』公開前にクリアしておきたいこのゲームを、シングル・マルチプレイの両方から徹底攻略する

EVERQUEST 076
ネットワークゲームの面白さを凝縮したRPG「EVERQUEST」の攻略第4弾は、レベルアップに欠かせないダンジョンを中心に構成した。必読のダンジョンに望む前の基礎知識は、知っているだけでワンランク上の戦闘ができる。また、パーティーが全滅しないためにチェックしたい、自分のレベルに応じたダンジョン早分かりなど、冒険の助けになる要素が満載。今月も20ページの特大ボリュームで、徹底的にお届けする

CONTENTS

June 6 1999



特集2

107

とどまるところを知らない高速化と高画質化

開幕！ビデオカード サバイバルレース

ネットワークゲーマーにとって、最も重要なパーツのビデオカード。この春に登場するのは,Glideの地位を不動のものにしたいVoodoo3、最速の座を守るべく生まれてきたRiva TNT2など、どれも欲しくなる魅力を持っている。この特集では、話題の最新ビデオカードを集め、究極のゲーム環境のために必要な1枚を見つける。また、1999年の台風の目となりそうな、TNTのSLI化情報も掲載！

ゲームソフトレビュー

031

Play Online Exclusive Review

EXPENDABLE

STARSIEGE

MAGIC & MAYHEM

FISH ON！～体感・夢のトローリング～

HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ

REQUIEM : AVENGING ANGEL

戦略プロ野球99＋インターネット対戦

ビートダウン

ローラーコースター タイクーン

特別企画

キャッシュ容量か？ クロック周波数か？

ゲーム用CPU頂上決戦 100

新命令を実装して登場したPentiumIII、大容量キャッシュシステムのK6-III、圧倒的なコストパフォーマンスを誇るCeleron。これら三つの選択肢の中から、ゲーム用CPUとして、どれがベストな選択なのだろう。入手が容易になってきた現在、これらのCPUのパフォーマンスを、オーバークロック耐性やベンチマークソフトを使って検証。ゲーム用CPUの王座に輝くのは、どれか？

その他

128 付録CD-ROMハイライト

140 付録CD-ROMの使い方

144 次号予告・広告索引

連載

025 ゲーマーズドリームExpress

026 新連載 Party Crew一番出し

PIONEERS ON THE DIGITAL FRONTIER
096 都市運営シミュレーションを生み出した巨匠 Will Wright

Play Online Entertainment
104 「TEAM FORTRESS CLASSIC」

ただで遊べるネットワークゲーム
106 「SHOCKFORCE」

QUAKE定点観測
122 IMPULSE 999

ULTIMA ONLINE定点観測
124 UO.net

battle.net定点観測
126 Blizzard from Far East

チューンナップの鬼 OVER THE 100fps
130 新生G200と133MHz対応メモリーの実力は？

TECHNICAL EDGE　新製品レビュー
132 コンシューマー機のコントローラーをパソコンで

133 Play Online Mac館

私が最初にハマったゲーム
134 ファーストインビテーション 杉山淳一の場合

135 BACKSTREET, USA

136 いかさま野郎 チートコマンダー

138 すべての疑問に答えます Gamer's Pit

142 Play Online SQUARE

143 10分で覚えられる ネットワークゲーマーのための英会話

インターネットを戦場にする マルチユーザー対戦専用ゲーム。

ついに開戦!

(c)1998 Headland Digital Media Inc.All [illegible] reserved. Under licence by ZOO Corporation

http://www.netwar.ne.jp/

本誌(今月号)

付属CD-ROMに、netWARクライアントソフトをバンドル!

親愛なるネットバトラー諸君!

武器[PC]をとれ、戦場[net]を駆けよ

netWAR入会案内:netWARは会員制のネットワークゲームです。
ご入会、お支払い等の方法については下記のURLのnetWAR公式ウェブサイトをご覧ください。
netWAR公式ウェブサイト: http://www.netwar.ne.jp/
また、ご質問などは、下記のアドレスへメールにてお願いします。
(MTCIのサポートデスクへのお問合せはご遠慮下さい。)
netwar@mtci.ne.jp / hq@netwar.ne.jp
利用料金: 入会金800円 月額使用料800円

MTCIのインターネットサービスは
◆月額2500円で使い放題!
◆入会金無料!
◆ホームページ10MBまで無料!
◆2メールアカウント発行!

お申し込み、お問い合わせは
◆0120-00-2500
◆http://www.mtci.ne.jp
◆FAX情報BOX:03-3499-0177
BOX No.2180#

MTCI
http://www.mtci.ne.jp
インターネットサービスプロバイダー
株式会社エムティーシーアイ
〒105-0001
東京都港区虎ノ門3-18-16虎ノ門菅井ビル

◆動作環境◆
・Windows 95/98(NTでは動作しません)
・Pentium 133MHz 以上のプロセッサ
・16MB RAM (32MB 推奨)
・28.8 Kbps 以上のモデム
・DirectX Version 3a 以上
・60MB 以上の空きハードディスク
・有効なE-mail アドレス
・VGA 640×480/256色以上のビデオカード(DirectX互換)
・4倍速 のCD-ROMドライブ またはそれ以上のもの
・Windows95 互換性のマウス
・Windows95 互換性のサウンドカード(インストールCDをお使いの場合)

* Windows95/98/NTは、米国及びその他の国における米Microsoft Corporationの登録商標です。
**DIRECT Xは、米国及びその他の国における米Microsoft Corporation の登録商標です。
**製品名または会社名は、それぞれ各社、各団体の商標、または登録商標です。

・非常に精密なナビゲーションシステムで、世界の空をひとっとび。驚くことに世界中の9500以上の空港データが入っています。
・衛星システムを使ったデータをもとに、低空飛行でも細かな描写が可能となっています。
・「Global Digital Elevation Model」データベースをもとに、実写に近いリアルな地形描写が堪能できます。
・それぞれの航空機製造元からのデータを元にしたり、リアルなフライトモデルを再現しています。
・コックピット内部を忠実に再現。コックピット内の計器は全て動作可能です。
・実際の日付および気象状況やVFR,IFRコントロールに応じたリアルな環境により迫真のバーチャル・フライトが満喫できます。
・インターネットでのマルチプレイに加えて、マイクを使ってのリアルタイムボイスチャットもできます。
・GPSナビゲーションによる、簡単かつ的確なナビゲーション。
・3Dfx Glide,Rendition Redline,Microsoft Direct3Dなど、主要な3Dアクセラレータカードに対応しています。
・主要なフライトスティック、ジョイスティックに対応しています。

www.panda.co.jp/games/fly

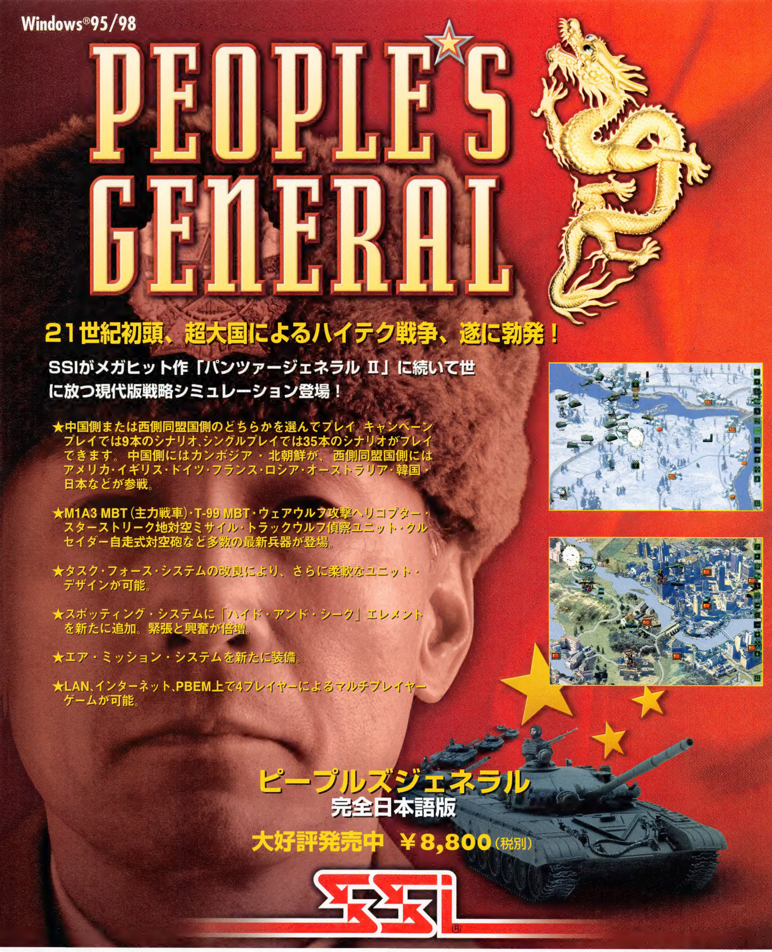
TRI TERMINAL REALITY INC.

◆Hybrid (Win 98/95 & Mac) ◆5月下旬発売予定 ◆定価:¥8,800（税別）

発売元:（株）P&A　東京都立川市曙町2-29-13 第3宝光ビル6F（TEL:042-525-9501）

FLY!™ is a trademark of Terminal Reality. Terminal Reality is a trademark of Terminal Reality Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. Gathering of Developers and godgames are trademarks of Gathering of Developers, Inc. All other trade marks and tradenames are properties of their respective owners. ©1998 Gathering of Developers, Inc. All Rights Reserved.

資料請求 No.005



MQ MEDIAQUEST

メディアクエスト
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル5F
TEL 03-5805-3629（ユーザーサポート：祝祭日を除く月～金 13:00～17:30）
URL http://www.mediaquest.co.jp
※メディアクエストは、（株）マイビックのブランドです。

©1998 The Learning Company, Inc. and its subsidiaries. All rights reserved. The SSI logo is a registered trademark of Learning Company Properties, Inc. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. QuickTime and the QuickTime logo are trademarks used under license. QuickTime is registered in the U.S. and/or other countries.All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective holders.**For Sail in Japan Only**
※Microsoft® Windows®及びMicrosoft® Direct X™は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。
※Pentium及びMMXは、米国Intel社の登録商標です。
※その他、記載されている社名及び商品名は、登録各社の商標及び登録商標です。

資料請求 No.006

WIN98/95
FREESOFT&SHAREWARE
Windows98対応
ソフト多数収録!
Vector
PACK for WIN
GOLD
1999年前期版
定価:本体7,800円(税別)
フリーソフト&シェアウェア
約20000本を
CD-ROM12枚に収めた
お得なパッケージ!
絶賛
発売中
発行 ベクター　発売 アクセラ
http://www.axela.co.jp/pack/
この書籍についてのお問合わせは、こちらへお願いします。
〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12　TEL03-3464-8285(販売部)
株式会社
アクセラ

PRESENT

読　者　プ　レ　ゼ　ン　ト

総勢150名以上に当たる 創刊1周年特大プレゼント

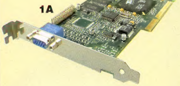
とじ込みのアンケート・資料請求ハガキに必要事項を漏れなくご記入いただいた方に抽選でプレゼントを差し上げます。

Voodoo3、EQ 300プラチナなどがあなたのものに!

1 最新ビデオカード4機種が当たる

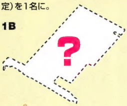
「Voodoo3 3000」
Glide対応ゲームを存分に楽しむために必携のカード「Voodoo3 3000」を1名に。[※1]

1A



「5月末時点で最新のビデオカード」カノープス(株)
同社の製品で、1999年5月末時点で最新となるビデオカード(名称未定)を1名に。

1B



カノープス(株)
TV出力の付いているRiva TNT搭載「SPECTRA 2500」を2名に。

1C

(株)メルコ
高解像度でのハイパフォーマンスを発揮するVoodoo Banshee搭載カード「WGA-FX16」を1名に。

1D

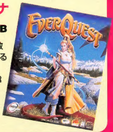
2 入手困難なEVERQUESTとお金じゃ買えない300プラチナ

「EVERQUEST」攻略記事担当ライターが、数百時間を費やして稼ぎ出した300PP(EVERQUESTのゲームの世界で使える通貨)をソフトとセットで1名に。[※2]

2A

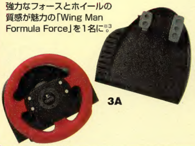
2B

日本人も多数プレイしているネットワークRPG「EVERQUEST」を2名に



3 レーシングゲームを120%楽しめるフォースフィードバックハンドル2機種

(株)ロジクール
強力なフォースとホイールの質感が魅力の「Wing Man Formula Force」を1名に。[※3]



3A

実車並みのフットペダルが魅力の「ACT LABS Force RS」を1名に。

3B

4 迫力の臨場感を味わえる4サラウンドスピーカー

アンプ内蔵サブウーハー付き4チャンネルサラウンドスピーカーシステム「PC Works FourPoint Surround」を1名に。

5 (株)ダイアモンド・マルチメディア・システムズ

好きな音楽を自由にミックスして持ち歩ける、MP3プレイヤー「Rio PMP 300」を1名に。

6 (株)フリーウェイ

K6-Ⅲ対応、2MBの大容量キャッシュを搭載した同社のSocket7用マザーボード「FW-T15VGF」を1名に。

7 ジョン・カーマック氏も愛用の「QUAKE Ⅲ ARENA」ジャージ

同氏が『Next Generation』誌のインタビュー時に着用していたのと同じ「QUAKE Ⅲ ARENA」ホッケージャージを名前入りで1名に。[※4]

8 日本アイオメガ(株)

大容量のバックアップを可能にする「Jaz 2GBドライブ」を1名に。

9 クリエイティブメディア(株)

EAX対応ゲームをよりリアルなサウンドで楽しめる3Dサウンドカード「Sound Blaster Live! Gamer Edition」を1名に。

10 (株)アイ・オー・データ機器

パーチャガンなど、セガサターン対応周辺機器をパソコンに接続できる「IF-SEGA2/PCI」を1名に。

11 フレックス・ジャパン・トレーディング

(http://www.frex.com/w3d/)
Voodoo2搭載カードにつなげることで、Direct3D、Glide対応ゲームを立体映像で楽しめる「Wicked3D eye SCREAM」を1名に。

12 (株)ロジクール

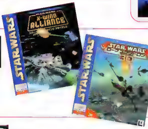
持ちやすさと操作性を追求した多機能ゲームコントローラー「WingMan Gamepad」を1名に。

13 (株)セガ・エンタープライゼス

アーケード版、Dreamcast版共に好評を博した「セガラリー2」パソコン版(13A)を3名に。※5また、BALDUR'S GATEのTシャツ(13B)、ステッカー(13C)、ポスター(13D)をそれぞれ5名に。

13A

14 エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)



『STAR WARS』の世界に思う存分浸れる「STAR WARS X-WING ALLIANCE」「STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D」をセットで3名に。

15 (株)P&A

同社のソフト8タイトルを総勢43名に。内容は下記のとおり。

15A	SiN	2名	15E	JAZZ JACKRABBIT	2名
15B	WAGES OF SiN	1名	15F	ゴールデンティーゴルフ	2名
15C	F-16 AGGRESSOR	3名	15G	VIPER RACING	2名
15D	NASCAR PINBALL	1名	15H	GAMINATOR No.1	30名

15A

15B

15C

15D

15E

15F

15G

15H

16 (株)ズー

同社のリアルタイム戦略シミュレーション「コマンドス 特殊工作大作戦」(16A)と「創世紀1602」(16B)をそれぞれ5名に。

16A

16B

17 ツクダシナジー(株)

架空のオフロードマシンを操って荒野を激走する「POWER SLIDE」を3名に。

18 (株)トワイライトエクスプレス

マイクロソフトの「Combat Flight Simulator」「Flght Simulator 98」用追加データ集「太平洋戦線」シリーズ3作をまとめて1名に。

19 (株)マイピック

中国を舞台にしたシミュレーション「ピープルズジェネラル」を1名に。

20 (株)アートディンク

20A

リンクゲートシステムが売りのネットワークRPG「ルナティックドーン Ⅲ」(20A)を5名に。「ルナティックドーン Ⅱ」(20B)と「A列車で行こう Ⅲ」(20C)を各3名に。

21

ファンならぜひ手に入れたいアクションフィギュア。

「QUAKE Ⅱ」:MAJOR(21A)、ATHENA(21B)、TANK(21C)、IRON MADEN(21D)を各2名に「STARCRAFT」:ZERG(21E)、PROTOSS(21F)、TERRAN(21G)を各1名に「STAR WARS:EPISODE Ⅰ」:BATTLE DROID(21H) を1名に。

21H

21C

22 マウスパッド各種

BALDUR'S GATEマウスパッドを1名に。

22A

22B アイドスインタラクティブ(株)
「TOMB RAIDER」マウスパッドを10名に。

22C NTTデータ(株)
平地レイさんのサイン入り「STONE AGE」マウスパッドを6名に。

22D ATIテクノロジー社
ATI Rage 128の円形マウスパッドを3名に。

22E nVIDIA社
同社のロゴ入り円形マウスパッドを1名に。

23 インテル(株)

黒のシンプルな外観の革製CDポーチを3名に。

24 TGS、GAME STOCKで入手したマイクロソフトグッズ各種

マイクロソフト(株)

ニュースページでインタビューを行ったブルース・シェリー氏のサイン入り「Age of Empires Ⅱ」Tシャツ(24A)を2名、「Combat Flight Simulator」のマウスパッド(24B)を3名、「Age of Empires Expansion:Rise of Rome」のTシャツ(24C)を1名に。GAME STOCK '99のロゴ入り傘(24D)を1名に。DirectXのロゴ入りボール(24E)を10名に。バッグ(24F)を1名に。

24A

24B

25

映画化にゲーム化と圧倒的な人気を誇るテレビシリーズ「X-FILE」の壁掛け時計を1名に。

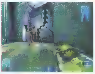
26 (株)日商エレクトロニクス/3Dfx社

Voodoo 3のロゴ入りTシャツ(26A)を3名に。3Dfx Interactive社のロゴ入り帽子(26B)を2名に。

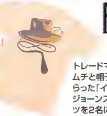
26A

27 (株)ソースネクスト

E3で入手した「UNREAL TOURNAMENT」グッズを数名に。※6



28



トレードマークのムチと帽子をあしらった「インディ・ジョーンズ」Tシャツを2名に。

29 イマジニア(株)

同社のレースゲーム「Colin Mcrae RALLY」のスクールカレンダーを3名に。

30 nVIDIA社

同社のロゴ入りプラスチック製花瓶を2名に。

31 AMD社

同社のテクノロジー3D Now! のロゴ入りトランクス(白)を3名に。

※1 写真はVoodoo3 2000です。
※2 300PPの受け渡し場所や使用サーバーは、編集部の方で指定させていただき、その場所まで自力で来られる方に限ります。また、記事作成時にご協力いただくことがあります。
※3 当選者の方には、ロジクールから使用感に関するアンケートにご協力いただきます。
※4 当選後のオーダーとなりますので、サイズ(US)を忘れずにご記入ください。USサイズは日本のサイズよりも約1サイズ分大きくなり、日本のLはUSのMに相当します。
※5 賞品の発送は製品発売後になります。
※6 賞品内容は現在のところ未定です。

プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項を漏れなくご記入の上ご応募ください。締め切りは1999年5月24日(7月号発売日)です。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

海外製ネットワーク対応タイトル

今月は、Japan Premiereゲームを中心に、注目タイトルの続編もどこよりも早く紹介する。特に、Jane's Combat Simulations社が構想中の「Jane's World Warプロジェクト」は、1999年の台風の目になりそうだ。

Japan Premiere

SHOGUN：TOTAL WAR

いかにも日本国内から発売されそうなソフトが、なんとオーストラリアの開発メーカーによって製作されている。「SHOGUN：TOTAL WAR」は、日本の戦国時代をモチーフにしたリアルタイム戦略シミュレーション。プレイヤーは戦国の世の一大名となって、税を徴収しながら国富に励み、軍事ユニットの研究しつつ領地の拡大を図っていく。軍事ユニットは騎馬、鉄砲隊、足軽から、忍者や僧兵までが登場。芸者ユニットの存在も確認されているが、これは西洋人好みで入れられたような感じがする。ゲーム自体は2Dマップ上で進められるが、いったん二つの部隊が接近すると3Dのマップに変更され、リアルタイムでの戦闘になる。

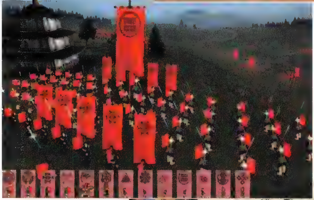
プレイヤーのしもべとなる兵士たちは、最大で一時に5000人程度が表示できると言われている。しかも、その一体一体のキャラクターが独自の思考ルーチンを持っているばかりか、経験値や忠誠心などのパラメータが設定されており、足軽さえにも愛着がわいてくるような仕組みになっている。敵はプレイヤーの行動パターンを読み取ってくるらしく、攻撃や防御の方法を随時変更してくる。

もっとも、戦闘だけに重点を置くのではなく、経済発展や外交もしっかりと組み込まれており、日本が誇る歴史シミュレーションの血をしっかりと受け継いでいる(？)のだ。マルチプレイに至っては、LANやインターネットでのプレイはもちろん、電子メールの送受信で進めるタイプのものなど、多くのオプションが用意されている。

シングルプレイモードのゲームオプションは、

①シナリオに沿ってマップをこなしていく、コマンド&コンカー型のタクティカルモード
②戦闘はすべて自動計算で行われ、国の発展や外交に重点を置いたストラテジックモード
③①と②の両方を行うフルキャンペーンモード

の三つから選ぶことができる。日本のマップは蝦夷を除くすべての領地があり、海外産とは思えないほどの入念なリサーチが行われているようだ。もちろん、織田信長や上杉謙信、徳川家康などの実在の諸大名も登場するため、日本の歴史シミュレーションファンでも満足のいくゲームになるだろう。



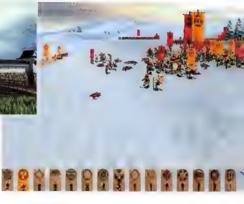
SHOGUN：TOTAL WAR

ジャンル：リアルタイム戦略シミュレーション
開発元：Dreamtime Interactive社

アメリカ／ヨーロッパ
発売元：エレクトロニック・アーツ
発売時期：1999年5月

日本
発売元：未定
発売時期：未定

ネットワークサポート：IPX、TCP/IP



ここが注目ポイント！

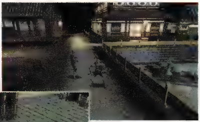
このゲームでは家督相続も再現しており、息子の能力によって兵士たちの忠誠心も変化するなど、日本の有名ソフトに見られるシステムも採用されているから驚きだ。このほか、オランダやポルトガル商人との取引きや、民衆の宗教心向上など、現実的なシミュレーションも怠ってはいない。地震やモンゴル人襲来などの天災、人災も用意されている。

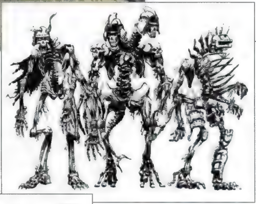
Japan Premiere このアイコンは本誌が単独入手したニュースに付けています。

NEWS Summary

の最新情報を余すところ無く掲載

Japan Première
SUMMONER





SUMMONER	
ジャンル	：RPG
開発元	：Volition社
アメリカ	
発売元	：Interplay Productions社
発売時期	：2000年夏
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：ケーブル、モデム、IPX、TCP/IP

ここが注目ポイント!

Volitionは現在、「FREESPACE 2」や「DESCENT 4」の製作もしているので、三つ目のゲームにまで手が回るかは不安だったが、ストーリー性は高いし、グラフィックも素晴らしく、そんな心配はまったくないようだ。ほとんどマウスでプレイできると言われ、魔法やモンスター、アイテムの量もかなり多いらしい。

「SUMMONER」は、特殊なリングを使用することで魔物を召喚して戦うRPG。開発元は、「FREESPACE THE GREAT WAR」を製作したVolition社である。アジアの歴史や伝説に影響を受けただけあり、中世期の中国や中近東の雰囲気が漂う画面作りになっている。

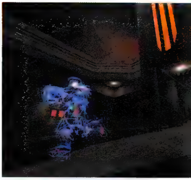
召喚者の家系に育ったジョセフという若者が物語の主人公で、子供のころに自分が呼び出したデーモンに家族や村人を殺されてしまったために、自分の能力を封印して放浪の旅に出ている。途中、孤児として育ったローグのフリース、ジョセフに家族を殺されてしまった一匹狼の剣士ジェッカー、アイオナ聖会で魔術を修練しているロザリンドが仲間に加わる。この4人で力を合わせ、故郷ミディーバンをオレイナの魔軍から守るために、そしてこの世界に伝わる「召喚者の予言」を満たすために再び冒険に出るのである。

ゲームはこの4人のパーティメンバーをコントロールして進行していくのだが、それが気に入らなければ1人で行動することも可能らしい。洗練した思考ルーチンで、このキャラクターたちはグループから外れても独自の行動を取って物語に絡んでくる。魔法は六つの宗派に分かれており、ライト、ダークネス、火、氷、ヒーリング、ディヴィネーション（占術）を使用できる。召喚できる魔物も、デーモンやゴーレムといったおなじみのものから、妖精のようなものまで多岐に及ぶようだ。3人称視点のリアルタイムゲームだが、戦闘中の混乱を避けるためにポーズできるようになっている。完全3Dであるためにキャラクターアニメーションのパターンが多く、カメラの動きもスムーズで自然なものになっている。ダイナミッククライティングやパーティクル効果など、最近の3Dシューティングに見られる機能はほぼ実現されている。

開発段階からネットワークプレイも考慮されており、マルチプレイモード専用にまったく別のマップも用意されているようだ。シングルプレイ用のキャンペーンを他人と遊べるというモードはないが、協力して冒険を重ね、経験値のアップやアイテムを探して回るものになるのだと言う。なお、Parallax Onlineと名付けられた自社製のインターネットサーバーも用意されており、無料でネットワークプレイが楽しめる予定だ。

QUAKE Ⅲ ARENA

QUAKE Ⅲ ARENA	
ジャンル	：3Dシューティング
開発元	：id Software社
アメリカ	
発売元	：アクティビジョン
発売時期	：1999年夏
日本	
発売元	：アクティビジョン・ジャパン
発売時期	：1999年夏
ネットワークサポート	：TCP/IP



ネットワークゲームとして、常に時代の頂点を行くQUAKEシリーズ。その最新作では、ボットマッチ以外のシングルプレイヤーモードは取り払われた。これは、キャラクターデザインやAIのチューンアップにかかる時間を、ネットワークエンジンの最適化やレベルデザインに注ぎ込むことにした結果と言える。タイトルからも察することができるように、「QUAKE Ⅲ ARENA」(以下、Q3A)では、アリーナと呼ばれる中央に広場があるような形のマップがメインとなっている。男女3人づつのキャラクタースキンに加えて、「DOOM」や「QUAKE」の主人公や恐竜のものも用意されているらしい。

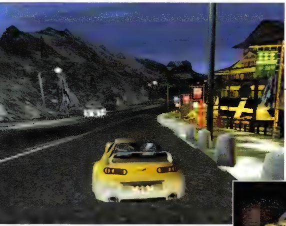
現在公開されているオートデモから判断する限り、前作までの機械的な雰囲気から一転し、何か宗教的な空気が漂うダークなイメージで統一されている。前作ではラジオシティライティング効果が採用されており、照明が周囲に反射しすぎて全体的に明るくなってしまっていた。この反省からか、Q3Aではダイレクトライティングを効率よく配置しており、明暗をうまく利用した戦法も必要となるだろう。

Q3Aは、最初からOpenGLに最適化されてプログラミングされている。また、今作からソフトウェアレンダリングモードはなくなることになった。DirectXへの対応は今回も予定されていないため、Rage 128やRiva TNT／TNT2など、OpenGLに対応したビデオカードが必須となる。とはいえ、「OpenGLの持つフォグ機能はリアルでない」という理由から、これに当たる機能は独自に開発されたボリューメトリックフォグ効果が採用されている。ボリューメトリックフォグは、OpenGLやDirect3Dに見られるような距離による濃度の変化（そのために霧というよりはかすみに近い）ではなく、プログラマーの意図した部分の体積によって霧の濃度を変化できるというものだ。これによって、くぼみに溜まる霧などほかのゲームには見られない効果を実現できるようになった。

さらに、32ビットカラー対応のビデオカードを使用すれば、ステンシルバッファーシャドウ効果も表示できるようになる。この効果の一例を挙げよう。例えば、自分の放ったロケットランチャーが、狭い通路に立つ敵キャラクターをかすめた場合、その敵キャラクター付近の壁に投射されている影も、ロケットランチャーの発する光によって画面後方から前方に向かって動いていく、というような表現が可能になっている。ポリゴン数は1フレーム平均で1万ポリゴン前後となる予定で、ほかのゲーム製作者にとっては目標となるハードルがまた高くなるだろう。

ここが注目ポイント！

「見せかけの演出だけでなく、ゲームにとって良いものだけを使用する」という最小主義者的な信念を貫くid Software社も、ついに壁に弾痕が残る表現を採用している。これは「HALF-LIFE」の製作者にグラフィック性能の優劣を指摘されたために頭に血が上ったという、ただの感情的な理由で採用されたというから笑える。



Japan Premiere

MIDNIGHT GT

グラフィックのうまさでは定評のあるRage Games社の最新作は、日本の"夜間暴走"を題材にしたと言われる、いわくつきのレーシングゲーム。元ネタが違法行為のためか、モデリングされた車種は実在しそうな偽物だ。しかし、そんなことはお構いなしで、交通事情の悪い日本の街中から山間部、工業地帯など、八つのコースをぶっちぎるのである。

PentiumIIIのストリーミングSIMD拡張命令に対応したグラフィックは非常に美しく、「ニードフォースピード」以来の感激を覚える。3Dアクセラレーターは必須だが、車体に周りの景色を映し出すエンバイロメンタルライティングなどの効果も装備しており、じゅうぶん導入の価値がある。もっとも、レーシングの盛んなヨーロッパを本拠地とする開発元だけに、グラフィックはもとより、フィジックスに重点を置いているようで、プレイヤーのハンドルさばきで車の走行感覚も随分と違ったものになってくるらしい。冒頭で「偽物の車種」と述べたが、ちょっと見ればすぐに分かる日本製スポーツカーの模倣で、それぞれに忠実なモデリングやスペックになっているのである。タイトルどおり、レースの主体は真夜中だが、時間の経過や天候の変化もシミュレートされており、操作性にも影響してくる。

ゲームモードが豊富なのも特徴で、シミュレーションモード、アーケードモード、クイックレース、タイムアタック、テストトラックに加えてチームプレイモードというのもある。ゲーム開始時には三つのコースでしか遊べないが、攻略するに従って次々と増えていくシステムである。

ここが注目ポイント!

ネットワークプログラミングが得意な会社ではないためか、インターネットやLANでは2人までしかプレイできない(1台のコンピューターで楽しむスプリットスクリーンでも楽しめるようだ)。しかし、レース結果を友人に配信して、自分のゴーストカーと競ってもらうというモードを開発しているらしい。

MIDNIGHT GT	
ジャンル	：レーシング
開発元	：Rage Games社
ヨーロッパ	
発売元	：Rage Games社
発売時期	：第2四半期
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：あり

Japan Premiere

VAMPIRE:THE MASQUERADE-REDEMPTION

テーブルトークゲーム「VAMPIRE」を題材にしたこのゲームは、800年前のプラハから始まり、ウィーン、ロンドン、ニューヨークと、時代や大陸を超えたアドベンチャーが展開する。原作が50冊にも及ぶ人気シリーズだけに、ストーリーは非常に奥深いものになっている。

ドラキュラの始祖ケインを本流とする、13のクランが出来上がっているという設定で、その末えいである吸血鬼たちは互いに反目し合いながら長い時間を生き延びてきた。プレイヤーは首筋にかみつかれたために、この裏の世界を垣間見ることになり、影の構想に巻き込まれていく。主人公のクリストフ・ロマウドは、もともとドラキュラ退治のために教会に雇われた騎士であるという設定からも、このゲームは主人公の心の葛藤など、深い部分も巧みに描かれているのが分かるだろう。それもそのはず、原作のシナリオライターもこの作品の製作に大きく貢献しているのだ。

カメラ視点は第1人称と第3人称の切り替えが出来る予定で、派手なアクションに加えて最大4人までをプレイするパーティーシステムが採用されている。プレイヤーが実際にコントロールするのは1人だけだが、ワンボタンでどのキャラクターもプレイ可能。ドアを開閉するためのホットキーなどはなく、すべてマウスのクリックで操作できるように配慮されているなど、インターフェイスもシンプルなものになりそうだ。各キャラクターには10種類程度のパラメータが用意されていて、プレイスタイル(残忍であるとか、慈悲があるとかなど)で、キャラクターの成長にも変化を及ぼすのだ。

VAMPIRE: THE MASQUERADE-REDEMPTION	
ジャンル	：アドベンチャーRPG
開発元	：Nihilistic Software社
アメリカ	
発売元	：アクティビジョン
発売時期	：第4四半期
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：あり

ここが注目ポイント!

開発元のNihilistic Software社は、「STAR WARS：JEDI KNIGHT DARK FORCES II」製作の中核的な役割を果たした、インガー・シュー氏やレイ・グレスコ氏が1998年に独立して設立した会社である。主人公のトラウマや不死身であるゆえの苦脳など、しっかりしたストーリー展開に加えてどこまで面白いゲーム性を持たせることができるか、非常に楽しみな作品である。

Japan Premiere

MORTYR

MORTYR	
ジャンル	：3Dシューティング
開発元	：Mirage Media社
アメリカ	
発売元	：Interactive Magic社
発売時期	：1999年5月
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：あり

第2次世界大戦でヒトラー政権が勝利し、独裁的統一国家が形成されてしまったという仮想未来を前提にした「MORTYR」は、フィンランドで製作されている古くて新しい3Dシューティングだ。物語の主人公、セバスチャン・モーティアーが歴史を書き直すために、2093年の未来から帰還するという設定である。このジャンルの原点である「WOLFENSTEIN 3D」の焼き直しであることは否めないが、開発者もその点はオープンに語っており、「WOLFENSTEIN 3Dの持つ簡素さ、アクションの多さ、そしてストーリーをモチーフにした」のだという。

敵となるのは、ストームトゥルーパーズ（憲兵）やパンツァーグレネージャーで編成されるナチス軍。シングルプレイモードでは、Uボートから大聖堂、軍事工場などの20ほどのレベルをこなし、最終的にはヒトラーを追い詰めるのが目的となるようだ。敵は一団で攻撃してくるばかりか、物陰に隠れたりヘルスパックや弾薬を取りに行くこともあるという。武器は全部で12種類程度用意される見込みで、ナイトビジョンゴーグルやジェットパック、サイレンサーなども使用できるようになるらしい。

独自開発されたグラフィックエンジンは非常によく出来ており、リアルタイムライティングや各種の天候効果など、旧ドイツのゴシック的な雰囲気をうまく演出している。マルチプレイモードは16人までをサポートする予定で、デスマッチやCTFのほか、ミッションベースのチーム戦のような新感覚のものまで取り入れられているという。

ここが注目ポイント！

ナチスのかぎ十字マークまで登場するとあり、ドイツでは発売前から輸入厳禁の対象となってしまっている。これは国内に持ち込むだけで刑事処罰されるほど厳しいもので、QUAKEや「POSTAL」など一連のソフトとははけた違いの対処となっているのだ。迫害された人たちのスキンなんかを製作する者が現れるのも予想でき、再び暴力表現論争が巻き起こるだろう。

DESCENT 3

原稿執筆時点で発売日が5月中旬に確定した「DESCENT 3」。以前お伝えしたタイトルの登録商標問題も解決の兆しが見えたきたようだ。

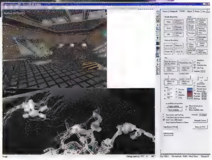
その後の開発の成果が現れてきたのか、最近ではマルチプレイモード関連での評価の良さが話題に上がるようになってきている。ミドルランクのコンピューターシステムでもスムーズに稼働するばかりか、28.8kbs以上であればアナログモデムでも非常に快適なプレイが楽しめるというのである。前作でも好評だったアナーキー（デスマッチ）やCTFモードは健在で、今回からはParallax Onlineに対応して、キル数など個人のステータスも保存されるようになった。

DESCENT 3は、トンネルを駆け抜けてリアクターを破壊するというような単調なミッション遂行ものではなく、惑星内部の基地から屋外までを飛び回ることのできる非常にダイナミックなデザインに生まれ変わっている。パズルもかぎを探してドアを開けるという従来のものではなく、なぞ解きの要素がパワーアップされつつ、アクションに支障のないくらいに設定されているのだという。20種の武器や30種を超える敵ロボットが登場し、中には『STAR WARS』に登場したウォーカーのような4足歩行型のロボットを、屋外で追撃する場面も本誌では確認している。雨や雷など天候による異世界の演出にも申し分はなく、グラフィックも派手で美しい効果が散りばめられている。

DESCENT 3	
ジャンル	：3Dシューティング
開発元	：Outrage Entertainment社
アメリカ	
発売元	：Tantrum／Interplay社
発売時期	：1999年5月
日本	
発売元	：イマジニア
発売時期	：1999年6月
ネットワークサポート	：モデム、IPX、TCP/IPで8人まで

ここが注目ポイント！

ダイレクトライティング効果をフィーチャーすることで、屋外では影を利用した戦闘法が加わっている。影に潜んでいれば敵に見つかりにくいし、スナイパーモードで敵を仕留めることもできるのだ。当たり判定は機体の形に忠実になっており、より可憐な操作を求められるだろう。



FLANKER 2.0

FLANKER 2.0	
ジャンル	：フライトコンバットシミュレーション
開発元	：Strategic Simulations社
アメリカ	
発売元	：Mindscape 社
発売時期	：1999年5月
日本	
発売元	：メディアクエスト
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：モデム、IPX、TCP/IPで最大16人まで

ここが注目ポイント！

画面写真でも分かるように非常に美しい画面に仕上がっているが、地形のグラフィックに関してのチューニングはまだファイナルではないのだという。今後、開発者の努力によってはさらなる向上も期待でき、操縦性だけでなく眼にも心地よいフライトシミュレーターとなりそうだ。

グラフィックのリアリティとレベルの高いシミュレーション性で、"ファルコンキラー"とも呼ばれるStrategic Simulations社のFLANKERシリーズ。その最新作は、この双方の基準も完ぺきにクリアされている一方で、難易度変更などこれまでなかった機能も充実し、ユーザーフレンドリーな作品に仕上がるようだ。

「FLANKER 2.0」では、Su-27の姉妹機にあたるSu-33の使用も可能になっている。これは空母からの離着陸に対応するために、折り畳み型の翼を有し、高い操縦性を兼ね備えた機種である。両翼は60度に折り曲げられながら着陸体制を取るのだが、この時の飛行を維持するために、Su-27よりは出力を上げる必要があるなど、フライトモデルはさらにディテールに富んだものになっている。

もちろん、天候によっても操縦性が左右される。嵐の日の揺れる甲板への着地など、ゾクゾクするような体験を味わえるのは間違いない。このほか、空中での燃料補給を行うためのTu-160やF-16、F-18などのファルコン戦闘機など、多彩な顔ぶれが登場する。地上ではSAMミサイル搭載のZSU-23が空を見上げており、高度なAIとエンジン音さえ模倣されているという精巧な描写が見物になるだろう。高度による物理効果もきちんと計算に加えられており、高いところでは燃料消費率やエアーフレーム効率も減少していくのだという。

地形はすべてミップマッピングで表示され、非常に美しい背景が目下に広がる。Direct3DやOpenGLもサポートされており、グラフィックオプションを変更ことで古いシステムのマシンにでも対応できるようになる。

HOMEWORLD

HOMEWORLD	
ジャンル	：リアルタイム戦略シミュレーション
開発元	：Relic Entertainment社
アメリカ	
発売元	：Sierra Studios社
発売時期	：6月
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：IPX、インターネットで最大8人まで

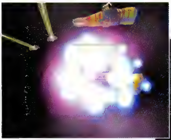
ここが注目ポイント！

ユニットのレンダリング技術は相当なもので、プレイヤーは好みによって色彩を変更できるようになっている。最大8人までが遊べるマルチプレイモードでは、チームで戦う場合はユニットの共有もできるようになるらしい。これで1人が建築や採集に従事し、その相方が戦闘に専念できるという連携プレイが可能になるのである。

この「HOMEWORLD」は、ちょうど1年前の発表以来、次に新しいジャンルを切り開くことになるソフトだと騒がれ続けている。ジャンルとしてはリアルタイム戦略シミュレーションなのだが、プレイヤーは3次元の宇宙空間で自由にユニットを動かすことができるのである。1人称視点では視界が限られているし、見下ろし型画面ではユニットが小さくなってしまう。それなら3次元でもコントロールできるようにと開発されたのが、このゲームで、これ以上壮大な宇宙戦争を表現できる方法はないと言えるだろう。

太古の昔に別の惑星へ落ち延びた戦争避難民の種族が、優れた開発力で技術的に進歩し、乗っ取られた母なる星を目指して進軍していく、という物語のこのゲームは、ミッションベースでゲームが進行していく。3次元であるため、カメラの操作は非常にフレキシブルになっており、横や縦の動きに加えて360度の方向転換、ズームイン／アウトも可能になっている。しかも、カーソルを合わせたユニットからはずれることはないため、激しい動きでも現在位置を見失うことはない。最大に引き伸ばせばマップ全体を見渡せるようになり、遠方への攻撃の指示も出せるようにもなっている。

コマンド方法は、同種のゲームのようにマウス操作で行う。宇宙母艦は自らエネルギーを作り出す能力があるが、その巨体のためスピードは遅い。母艦を護衛しながら敵と戦う戦艦や戦闘機のために、ガス雲や小惑星からミネラルを生産しなくてはならない。母艦がやられるとゲームオーバーになるので、陣形を整えて進んでいく必要があるが、前や横からの攻撃ばかりではなく、上下やその中間からの進軍にも備える必要があり、スリル満点の大戦争が楽しめるだろう。



FOCAL POINT
フォーカル・ポイント

Jane's社が構想中のJane's World Warプロジェクトは究極の仮想戦場だ!

いつの時代も常にゲーム界の最先端を突っ走ってきたコンバットシミュレーションゲーム。Jane's Combat Simulations社は、数年前に登場して以来、素晴らしい技術と軍部でさえも称賛するほどのデータ量でミリタリーファンを沸かせてきた。同社の最新作「US AIR FORCE」で最も注目すべきポイントは、24時間フル稼働で対戦を行えるというネットワークモードが開発されているというところだろう。今回は、このプロジェクトに焦点を当て、同社の最新ラインナップを併せてお届けしよう。

陸・海・空が有機的に融合するネットワーク上の仮想世界大戦に将来を見た

Jane's Combat Simulations社(以下、Jane's社)の最新作「US AIR FORCE」では、ベトナム戦争から今後数年間で登場してくる戦闘機、ファントムやイーグル、ステルスボンバーからF-22ラプターまでを選択できるようになり、操作性やグラフィック面でも驚くほど改良が加えられたものになるのだと言う。このソフトで注目すべきことは、冒頭でもお伝えした、24時間対戦を行えるというネットワークモードだ。

現在「Jane's World War」と名付けられているゲームサーバーは、US AIR FORCE以降に発売されるすべてのJane's社製シミュレーションゲームでアクセスすることができ、1サーバーにつき最大千人が同時アクセス可能になる。「すべてのJane's社製シミュレーションゲーム」というところがポイントで、実現すればドッグファイトのみの薄っぺらい戦闘ではなく、陸・海・空入り乱れての究極の仮想世界大戦が可能になるのだ。

ゲームは常に数百人づつに分かれて、戦争を開始することになる。もちろん、すべてがリアルタイムで進行しており、プレイヤーが再びログインしたときには状況がまったく異なっている可能性もある。空港が占拠されて燃料補給できなくなることもあれば、陸橋が破壊されているために自慢のSAMミサイル軍が使用不可能になることだってあるだろう。プレイヤーは途中で独立して軍隊を形成することもできるらしく、非常にフレキシブルな世界が構築される。数日、数週間かけて戦闘を繰り返し、敵軍の最後の1人が打破されれば、また新しいゲームが始まるのだ。

残念なのは、US AIR FORCE出荷時には、まだJane's World Warは立ち上がっていないだろうと予想されることだ。したがって、製品に同封されたアクセスコードは、運用開始まではおあずけとなってしまう。だが、通常のインターネットやLANでの対戦もサポートされるので、練習しておくといいだろう。Jane's World Warは、ロサンジェルスとイスラエルで共同開発されており、完成すれば月払いの課金方式になる模様だ。

空戦はもちろん、海戦も用意されているJane's社の1999年度のラインナップ

ネットワーク構想以外のユニークな試みとして、5月中に発売予定の「FLEET COMMAND」がある。これは海戦をシミュレートしたリアルタイム戦略シミュレーションで、同社の開発チームとしては初挑戦のジャンルとなる。プレイヤーは海軍の司令官となって、空母、イージス艦、原水艦などで構成される艦隊を大きなスケールで展開していく。空母にはホーネットも搭載されており、命令次第で空・海にまたがる激しい戦闘を繰り広げることができるのだ。

もう一つ紹介しておきたいのが「A-10 WARTHOG」。A-10とは、イラク軍が最も恐れたと言われる対地用の爆撃機である。ミッションは地上のタンクや軍事組織を爆撃するという痛快なものから、護衛や対空戦闘機との協力戦など、さまざまなシチュエーションが用意されている。

また、このA-10 WARTHOGは、名実ともにJane's社を引っ張ってきたアンディー・ホリス氏の最後のタイトルになるというううわさがある。このタイトルの後、彼はエレクトロニック・アーツ系列では姉妹のような関係にあるOrigin Systems社のために、「WING COMMANDER」の完全ネットワーク仕様版の製作に取りかかるのだという。いずれにせよ、「ULTIMA ONLINE」以降で培ってきたネットワーク技術のノウハウが、さまざまな形で開花していくことになるだろう。

US AIR FORCE

Jane's World War

FLEET COMMAND

E3直前緊急特報

世界最大級のゲームの祭典で発表される注目の新作ゲーム

本誌2月号でも、すでに1999年注目のゲームを40タイトル近く紹介しているが、ここ最近、それ以外の有望作品のうわさが出始めているのも事実。ここでは、まだどの雑誌でも紹介されていない、祭典直前のフライング情報をお伝えする。

今年のE3で展示されるゲームは2000タイトル以上

Electronic Entertainment Expo、通称E3が、5月13日から3日間開催される。今年で5回目となるE3は、一般人は立ち入り禁止の、業界人による業界人のためのゲームソフト見本市で、クリスマス商戦へ向けての宣伝やソフトのライセンス取得を目的として、各社の最新作が披露されるのである。

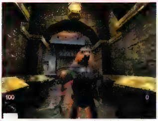
今年は再びロサンゼルスで開催されることになっており、ジャンボジェット14機をフルに並べられるという大会場を目いっぱい使用してゲームが展示される。出展を予定している企業は世界各国から400社に及び、パソコンゲーム、ビデオゲーム、そのほかのハードウェアを含めた、展示されるゲームの総数は、去年より400タイトルも増えて2000タイトルを超すものと見込まれている。

とうてい紹介し切れない数のゲームが発表されるのだが、ここでは、厳選して、新作ゲーム10本のフライング情報をお伝えする。また、E3で初お披露目となるであろう作品も特別に紹介する。

MIDDLE-EARTH　Sierra FX社

これ以上の大物はないと言える、ファンタジー小説の始祖、J.J.R.トールキンの『指輪物語』をモチーフにした大人数型完全ネットワーク仕様RPG。開発元のYosemite Entertainment社がリストラされたが、開発者の中心メンバーは本社に移り、1999年末に向けてこのプロジェクトを推進しているという。完成すれば、1万人規模でのRPGが可能になるという。

THE WHEEL OF TIME　GT Interactive社／Legend Entertainment社



このモンスターは、トロロークと呼ばれる悪役系の雑魚キャラである。UNREALエンジンによって、中世ファンタジー世界がうまく表現されている

本誌でもすでに何度か取り上げている「THE WHEEL OF TIME」。UNREALエンジンを最大限にチューニングしたグラフィック、ベストセラー小説を基にした奥深いストーリー、新奇なマルチプレイモードと、失敗する要素は何もないのだ。初夏までには形になっていることだろう。

RAINBOW SIX : ROGUE SPEAR　Redstorm Entertainment社

入稿直前に発表された「RAINBOW SIX」の続編は、エンジン部分に大幅な変更はないものの、AIの向上や天候効果など、さまざまな新機能が追加されて登場する。ユーザーの声を反映させたというだけあり、新しいマルチプレイモードやカスタマイズユニフォームなど、ネットワーク対戦も充実したものになるようだ。何よりも、どのキャラクターからでもできるリプレイ機能が良さそうだ。

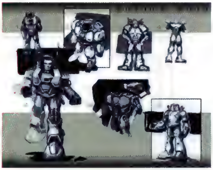
画像は「WARCRAFT Ⅱ：PLATINUM」のもの。人間とオーク族との戦いは果てしなく続けられるのだ

WARCRAFT Ⅲ　Davidson&Associates社／Blizzard Entertainment社

以前から、Blizzard Entertainment社が開発中のシミュレーションは「STAR CRAFT Ⅱ」か「WARCRAFT Ⅲ」か、という討論がされてきたが、Blizzard Entertainment社はWARCRAFTの最新作を制作中である。もっとも、同社は、発表時期をずらすのがお得意で、9月にロンドンで開催されるECTSで正式公開されるのでは、という見方もある。詳細はまったく公表されておらず、2000年以降発売のゲームとなりそうだ。

DESCENT 4　Interplay Productions社／Volition社

「DESCENT」シリーズ第3弾の発売もされていないこの時期に、すでにその存在が取りざたされている「DESCENT 4」。アートワークが発表されたのでご覧いただきたい（なんとアーマースーツではないか！）。もっとも、これは企画段階でのイメージ画の一部であるようだが、この後の発展が非常に気になる。また、外伝第2弾となる「FREESPACE 2」も開発されている。



新しくなるごとにゲームプレイからグラフィックまでが革新されていくこのシリーズ。第4弾は想像もできないほどの進化を遂げるはずだ

CUTTHROATS　アイドス・インタラクティブ／Hothouse Creations社

シド・マイアー氏の最高傑作とも言われる「PIRATES！」に影響を受けたこの作品。リアルタイムの海戦、陸上戦に加え、交易やクエストもこなすというアドベンチャー的なゲームプレイもふんだんに盛り込まれた、英国製の自由度の高いゲームである。ヨーロッパ湾岸の港町やカリブ海の植民地一つずつを、当時のまま正確にモデリングしたという。1999年夏発売予定になっている。

海賊にならなくても、冒険者や商人としても遊べる

SACRIFICE　Interplay Productions社／Shiny Entertainment社

ほとんど情報公開されていない新作ゲームだが、デモを見たところ、MYTHシリーズのようなファンタジー系の戦略シミュレーションである。ただ、メインとなる魔術師のようなキャラクターが存在しており、攻撃を加えながらも防御にも配慮するなどの複雑なプレイが要求される。インターフェースに頼らず、マウスの画面上での動きを感知させてキャラクターに命令を出す、という操作方法を開発。これによって、インターフェースを画面上から取り去ることも可能にしている。

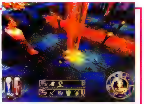
SOLDIER OF FORTUNE
アクティビジョン／Raven Software社

HERETICシリーズでおなじみのRaven Software社が開発中のゲーム。ファンタジー路線から転向したのかと思えるが、かつてこの会社は「TAKE NO PRISONERS」というマッチョゲームを制作したこともあるのだ

おそらく最後のQUAKE Ⅱエンジン使用ゲームとなるであろうこのソフトは、同名タイトルのミリタリー系雑誌のライセンスを得て制作している、ハードコアな3Dシューティングである。モデリングシステムはまったく独自のものを開発し、リアリズムをとことんまで追及したマニアックなものに仕上がりそうだ。善人と悪人の2タイプのミッションがあり、早ければ夏以降の登場となるだろう。

SANITY
Monolith Productions社

「SHOGO：MOBILE ARMOR DIVISION」のLithTECHエンジンでこんなこともできるのだ、というお手本となるであろう「SANITY」は、RPGの要素もあるアクションアドベンチャーである。マインドパワーという超能力を備えた兄弟が敵対し合うというストーリーで、100を超える魔法が存在するようだ。これらは12の才能と呼ばれる系統に分かれており、「マジック・ザ・ギャザリング」のようなデッキ型の戦闘が楽しめる。



アニメーションにも力の入ったSANITY。Monolith Productions社では、このほか、このエンジンを利用した「SHOGO 2」などの開発も進めているようだ

THEME PARK 2
エレクトロニック・アーツ／Bullfrog Productions社

5年の歳月をかけただけあり、グラフィックからAIに至るまで、さまざまな改良がされている、遊園地経営シミュレーションの決定版だ。3Dになったことで、カメラのローテーションからズームまでできるようになり、中でも第1人称での客視点モードは圧巻となるだろう。これでもハイスペックなマシンを要求しないというから、期待は高まる一方だ。クリスマス商戦へ向けての開発が進められている。

入場客の意見を取り入れつつ、ユニークで楽しく、かつ収入が見込める遊園地を作らなければならない。今回からは、シナリオモードもあるようだ

今回紹介できなかった作品もまだまだ多く、マイクロソフトの「Flight Simulator 2000」、GT Interactive社の「UNREAL 2」、アイドス・インタラクティブの「TOMB RAIDER 4」などのビッグタイトルや、実際に会場で目撃するまではその概要が分からないゲームのうわさも耳にしている。本誌ならではの情報網を駆使した、8月号（6/24発売号）のE3ニュースをご期待ください。

ついに発表された!!
スター・ウォーズ　エピソード1 新作ゲーム

新作「スター・ウォーズ　エピソード1」の公開と時を同じくして、新作ゲーム2タイトルがLucasArts Entertainment社（日本では、エレクトロニック・アーツ・スクウェア）から発売されることが決定した。映画の内容と深く関連しているため、秘密裏に開発が進められていたものだが、先日、全世界で一斉に情報が公開され始めた。そして、本誌取材班にもこの2タイトルをプレイする機会が与えられた。今回は、現在公開できるぎりぎりの情報をお伝えする。

STAR WARS EPISODE Ⅰ THE PHANTOM MENACE（仮）
アクションアドベンチャー　1999年6月下旬～7月上旬発売予定

新作映画とまったく同じストーリーが体験できるシングルプレイ専用のアクションアドベンチャー。基本的には上方からの見下ろし視点でのプレイとなる。走る、飛ぶ、フォースで敵を吹き飛ばすなど、「トゥームレイダー」ばりのさまざまなアクションが用意されているのだが、操作はできる限り簡素化されており、とっつきやすいゲームに仕上がっている。

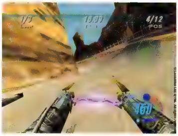
中でも圧巻だったのが、ライトセーバーで敵のレーザーをはね返すアクションだろう。映画の予告編にあったようなシーンを簡単に再現できるのだ。

操作できるのは、オビ=ワン・ケノービ、クワイ=ガン・ジンやクイーン・アミダラなどで、映画で実際にこの役を演じている俳優たちの声を使用している。

敵を含めると100種以上のキャラクターがこのゲームに登場するという。新作映画に出てくる新キャラクターのほかにも、ジャバ・ザ・ハットやサンドピープルなど、懐かしのキャラクターも見受けられた。

サブプロットなども用意されるようだが、そう快なアクションを楽しみながら、新作映画の追体験ができるゲームとなるようだ。

STAR WARS EPISODE Ⅰ RACER（仮）
レース　1999年6月下旬～7月上旬発売予定



映画では、アナキン・スカイウォーカー（後のダース・ベイダー）がポッドレースに出場し、過酷なレースを勝ち抜いていくシーンが登場するというが、この作品はそのシーンだけに焦点を当てて作った純粋なレースゲームである。

操作するのはPODRACERと呼ばれる乗り物だ。プレイヤーが搭乗するポッド部分を先行するエンジンが引っ張るという、2輪の馬車をそのまま機械化したような奇妙な形状のマシンである。当然、操作も車のようにはいかず、カーブを曲がるときにはポッド部分が大きく横にスライドするので、コースの枠にこすらないように注意しなければならない。この独特の操作感はほかのレースゲームでは味わえないもので、レースゲームファンの間では、好みの分かれるところだろう。ただ、このPODRACERのスピード感だけにはだれもが圧倒されるはずだ。

シングルプレイモードには、砂漠の惑星タトゥーインなどが舞台となった20コースほどが用意されるという。レースで稼いだお金で、正規のショップやジャンク屋からパーツを購入してマシンをパワーアップさせ、優勝を目指してレースを続けることになる。

マルチプレイモードも搭載されるが、どういったモードになるかはまだ未定だ。しかし、正式にアナウンスはされていないものの、LucasArts Entertainment社の作品だけに、MSN Gaming Zoneでプレイできるようになるはずだ。今年の夏は、アナキンになりきったレーサーたちがインターネットで熱い戦いを繰り広げることになるだろう。

無料でゲームが楽しめる最新ベータテスト情報

最新ゲームがプレイできるベータテストはボランティアだ！

ここからは、日本からでも参加できるベータテストの最新情報を掲載する。ベータテストに参加すれば、ただで新作ゲームが遊べるのだが、バグ報告という義務が発生する。ベータテストはあくまでゲームの発売直前に行われる動作検証であるということを忘れてはならない。ここでは、ベータテスターになるために必要な最低限の心得も伝授する。

メーカーの求めるベーターテスター像とは？

「ベータテスト」。たとえバグが多くてゲームになっていなくても、少しでも早く最新ゲームをプレイしたいユーザーにとっては、魅力のあるものである。開発者側から見れば、1人でも多くの人にプレイしてもらえれば、無料でさまざまなシステム環境での動作チェックが行えるというメリットがある。特に、多種多様なCPUや3Dアクセラレーターが世に出回り、ネットワークゲームが主流となって通信環境の問題も考えなければならない現在では、開発者にとっては非常に有意義なテスト方法なのだ。ベータテストを主催する側とそれに参加する側の関係は、ほかの業界では類を見ない、持ちつ持たれつの状況にあると言えよう。

1回でもベータテストの行程に関わったテスターなら、それはボランティアで行う開発作業の一部であることが分かっていることだろう。ベータテスターは、テストプレイで見つけたバグは必ず開発者やゲームマスターに報告する義務があるが、RPGのようなハマリゲーでは、そのバグで楽しんでしまうような勘違いしたベータテスターがしばしばいる。この行為は両者の蜜月関係を悪くし、ベータテストという無料プレイシステムを崩壊させかねない。

THE 4TH COMING

本誌2月号でも紹介したことのある、ベータテスト中の本格派ネットワークRPG。100MB近くのファイルをダウンロードする必要があるが、それに見合うくらい長く遊べるはずだ

INFANTRY

基本は歩兵の操作となるが、戦車やバギーなどさまざまな乗り物に搭乗することが可能な2Dグラフィックの戦略アクションゲーム。ベータテストは近日中に行われる予定

10SIX

領土を増やすことが目的となる、100万人同時参加が可能な3Dアクションゲーム。ホームページでベータテスト受付中だ

Asheron's Callのベータテストは日本から参加できない?!

「EVERQUEST」も無事に発売され、次なるベータテストの目標を探していた時、編集部にある情報が届いた。それは、北アメリカ以外の国からのプレイヤーは、「Asheron's Call」のサーバーに一切接続できないという、大日本RPG Loverを地獄の底に落とす内容だったのだ。

確かに、第1回ベータテスター一般公募の募集要項には、アメリカ、カナダ在住のプレイヤーのみ対象と記載されていた。それに、この情報では製品版のことについて言及しているようにも取れる。果たして、アメリカ以外からアクセスするプレイヤーをブロックしてしまうのであろうか。

本誌のAsheron's Callに関する取材に対して、マイクロソフト本社は以前から乗り気でなかったのは事実である。マイクロソフト本社に所属する広報担当者からも、「レーテンシーなどの問題もあり、外国からのアクセスは現時点では考慮に入れていないのです」ということを聞かされていた。そんなゲームの情報を本誌が取り上げ、日本のユーザーのAsheron's Callに対する期待感を煽るのは得策ではない、という意見が内部にあったようなのである。

結論を言えば、本サービス時には、アメリカ以外からのプレイヤーを許可しないということはないようだ。日本のゲーマーのAsheron's Callへの熱望は、マイクロソフトにかなり理解されているようである。ベータテストに基づいたプレビューは認められなかったが、ますます期待の高まるこのゲームの情報を今後も本誌で紹介していくつもりだ。

今回のベータテスト募集では、200人という一般公募のスロットに、2万1000人以上の応募があったという。それだけ期待された完全ネットワーク仕様RPGだということなのだろう。1999年の晩夏にはさらに大掛かりなテストが計画されている

そもそもベータ版とは何なのか？

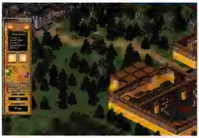
業界で言うベータ版とは、その前の段階であるアルファ版をさらに進化させ、完成した時の骨格となる諸機能をすべて同じなべに放り込んだものだと考えればよいだろう。テクスチャーやサウンドエフェクトなど、素材が多く必要なものはこの行程で追加されていき、ネットワーク部分などもここでようやく搭載されることが多い。このことからもお分かりのように、ベータテスターは、製品版の前の段階でプログラミングの不都合を見つけ出すデバッガーとしての任務を、ほとんど無償で行わなければならないのである。つまり、“テキストが化ける”とか、“ホットキーが作動しない”という問題点を発見し、指摘することを期待されているのだ。
「ULTIMA ONLINE」を例に挙げれば、“Despiseのダンジョンのレベル3にある池の付近でハングした”ということを、どんな魔法を使っていたか、歩いていたか走っていたか、またはどこに立っていたかなど、その時の状況をできるだけ詳しくゲームマスターに報告しなければならない。責任感のあるテスターであれば、あらゆる方向から池に進入しようとしてみたり、いろんな壁にぶち当たってみたりという、とんでもない行動に出て、万一の不都合を見つけ出したりしている。

以上のように、ベータテストの真の意味が理解できたなら、ベータテスターとしては一人前だ。表1で本誌が調べ上げたテスター募集中のゲームを紹介する。ほかのプレイヤーに先駆けて楽しんでいただきたい。

開発の流れ

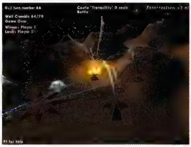
アルファ版	グラフィックやAIなど、とりあえずメインとなる部分を合体させたもの
↓	
ベータ版	製品として出す機能をすべてつなぎ合わせたもの
↓	
ゴールド(マスター)版	ベータをデバッグして完成させたバージョン
↓	
製品版	ゴールドを市場に送り出すために、レーベルを付けて大量生産されたもの

SHATTERED LIGHT



SHOCKFORCE

RESURRECTION



THE AWAKENING PROJECT

WATORN

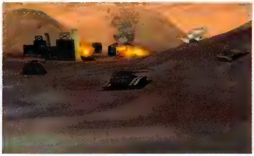


表1

ゲーム名	URL	ベータテスト状況	説明
10SIX	http://www.10six.com/register-main.html	受付中	完成すれば、100万人という史上最大規模の完全ネットワーク仕様ゲームとなるが、1998年からあまり進展していない
ANARCHY ONLINE	http://www.anarchy-online.com	未定	公式のベータテスター募集はまだだが、メーリングリストに登録しておけば可能性があるかも
DRAKKER 2	http://www.mpgn.com/drakkar2.html	アルファテスト進行中	アイソメトリック型視点のRPG。125MBのデータを5段階でダウンロードする必要がある
ELLIS：ONLINE RPG	http://ellisrpg.virtualave.net/	近日開始予定	完全ネットワーク仕様RPG。まだ7%程度の出来だという
FANTASY WAR	http://www.station.sony.com/fantasywar/	近日開始予定	最近台頭してきたゲーミングサイト、the Stationでできるファンタジー戦略シミュレーション
INFANTRY	http://www.harmlessgames.com/Infantry/index.html	近日開始予定	「SUBSPACE」の開発者による歩兵アクションゲーム
INFINITE WORLDS	http://www.vbdesigns.com/infiniteworlds/	受付中	最近発売元を失ってしまったために、もうしばらくベータテストが続くかもしれない
MIDDLE-EARTH	http://beta.sierra.com	受付中	だれでも参加したいはずの期待作だが、一般公募は選択制。同社の別製品のテスターとなる可能性あり
RAIDER WARS	http://www.imagiconline.com/games/raiderwars/index.shtml	受付中	これもほとんどフリーソフト化しつつあるほど、長期にわたってテストされている
RESURRECTION	http://www.mind-control.com/resurrection.htm	受付中	ターン制の戦略シミュレーションで、現在、Ver0.44がダウンロード可能
RUNESWORD	http://www.runesword.com/	受付中	RPGであると同時に、制作ツールのようなソフトとしても使える
SHATTERED LIGHT	http://www.catware.com/mainpage_beta.html	受付中	UOをかわいくしたようなグラフィックで、執筆時点でまだテスト人員に空きがある
SHOCKFORCE	http://www.imagiconline.com/games/shockforce/index.shtml	受付中	未来型飛行艇のアクションシューティング。ベータをここまで公開する有名メーカーは珍しい
TANAKA	http://planet.pacmedia.com/	受付中	タイトルが妙に気になるレースゲーム
THE 4TH COMING	http://www.the4thcoming.com/	受付中	この原稿執筆時点で、Ver0.52なので、まだしばらく楽しめそう
THE AWAKENING PROJECT	http://www.dtcomputers.com/awaken/	受付中	第1人称型のRPG。7ドル支払えばベータCDを郵送してくれる
WARTORN	http://beta.wartorn.com/register.asp	受付中	陸海空のさまざまなユニットを使用する戦略シミュレーションで、2万5000人ものテスターを募集中

ベータテストの次に行われる最新ゲームのデモ版リリース

「KINGPIN」のように、最近では100MBを超すデモも登場し、ダウンロードする側には快適なネットワーク環境や途中で通信が切断されない運の強さが求められるようになってきた。

デモは、“プレイアブルデモ”と“ノンプレイアブルデモ”に大別できる。さらにノンプレイアブルデモには、“ループデモ”（ハードウェアテストのために何度も同じ映像が繰り返される）、“スライドデモ”、そして、AVIファイルやストリーミングビデオを利用した“ムービー”などの種類がある。

デモの本来の目的は、プレイヤーの購買意欲をそそるために、ゲームの一部分を公開するものである。一般的に、ベーシックなゲーム内容が把握できる製品版の最初の個所が抽出される。近年ではベータ版からデモが制作されて、製品版発売の1ヵ月前くらいに市場に投入されることが多くなってきた。

もっとも最近は、開発チームに負担がかかり過ぎるという理由から発売後にデモを公開することもある。また、デモではゲームの本質的な部分がプレイヤーに伝わらず、かえって購買意欲をなくさせてしまうという理由から、「UNREAL」のようにまったくデモを制作しないケースも出てきた。

国内発ネットワークゲームニュース

「ロードオブモンスターズ」第4弾が始動 あの次世代機でもリリースか?

(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント 制作部 ディレクター 吉川太

ソニー・コンピュータエンタテインメントは、4月24日からネットワークRPG「ロードオブモンスターズ Ⅳ」のサービスを開始した。

同シリーズは、同社が1996年から無料でサービスしている、ブラウザーベースのネットワークRPGだ。これまでⅠ～Ⅲがリリースされており、Ⅲでは15万人が登録している。プレイヤーは、モンスターを操る召喚師となり、配下のモンスターで部隊を作成。敵やほかのプレイヤーの部隊と戦わせて、部隊を鍛え上げていく。モンスターを収集、成長させていく楽しみがあるほか、ある程度強くなると、マップ上に国を建国できるようになる。対戦は、双方の部隊のデータをサーバーに登録しておき、次回接続したときに結果を受け取る方式で行う。戦闘処理自体はすぐに終わるため、ほぼリアルタイムでの対戦も可能だ。

最新作となるⅣでは、270種類のモンスターが登場する。さらに、大きな特徴としてはマップが放射状に果てしなく広がっていくようになり、建国スペースに困らなくなる。ほかにも、生産要素や流通の要素が加わり、より幅広い楽しみ方が可能となった。

参加するには、専用のホームページで電子メールアドレスを登録し、パスワードを取得することが必要。最新作も無料でサービスされる。同社制作部の吉川太氏は「Web上のゲームは無料が基本。今後も可能な限り無料でやっていきます。さらに攻略本など、関連商品の開発もやっていきたい」と語っている。

6月にはPlayStation版が発売

伝統あるネットワークゲームとも言える同シリーズだが、6月にはPlayStation(以下、PS)版の発売も予定されている。これは、蓄積、改良を重ねてきたゲームシステムのうち、戦闘部分をより強化して楽しめるものになる。

もちろん、PS版が出た後もネットワーク版の開発は続けていく。そこで、ファンとして気になるのが、通信機能に対応するとされるPS次世代機の存在だ。PS版の発売は、これまで培ってきたネットワークゲームのノウハウを、コンシューマー機で生かすための実験的試みなのではないだろうか? その疑問を吉川氏にぶつけてみたところ、「考えてはいますが、まだなんとも言えません」と、否定はされなかった。

PS次世代機でネットワークゲームが発売されるなら、第1弾は絶対に失敗できないはず。その点、4年もの間ノウハウを培ってきた「ロードオブモンスターズ」が、栄誉ある第1弾タイトルに選ばれる公算は非常に高い。

戦闘は自動的に処理され、プレイヤーは結果だけを受け取る。最初の部隊編制が勝敗を分ける

ロードオブモンスターズ Ⅳ
http://ng.scei.co.jp/lm4/

数千人規模の学園コミュニケーション 「ラブレター」がサービス開始

アイラ・ラボラトリは、オリジナルネットワークゲーム第1弾「ラブレター」の運営を4月から開始している。

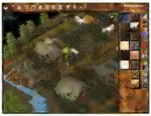
プレイヤーは、まず専用ホームページにアクセス。架空の高校の生徒となって、ほかのクラスメイト(PC)やAI搭載のNPCとコミュニケーションを取りながら、シナリオを楽しむ。ゲーム期間は1年間。NPCと、プレイヤーの行動によって新キャラクターが追加されたり、イベントが起きたりとシナリオが変化していく。

NPCは「好」「嫌」「愛」「憎」などの感情パラメータを持っており、感情によって取るアクションが変わる。美少女系NPCも多いため、オンライン恋愛ゲームとしてプレイされることになりそうだ。

Javaベースのゲームなので、Webブラウザーさえ使えれば、Windowsに限らずMacやLinuxマシンでも遊ぶことができる。利用料金は月額800円。支払いにはWebマネーを使う。

Love Letter
http://www.loveletter.ac/

「RPGクリエイタープロ」コンテスト開催 賞金100万円に加え製品化も



「DIABLO」ライクなクオータービュー型RPGを簡単に制作できる「RPG クリエイタープロ」。販売元のアイジーエスでは同ツールで作ったオリジナルRPGを募集している。入選者には賞状、記念の盾に加え、副賞として100万円が授与される。さらに、優秀作品はアイジーエスから商品として発売される予定だ。Play Online編集部も、特別賞の審査に協力する。コンテストの詳細は以下のとおり。なお、プロ・アマは問わない。

RPGクリエイタープロ ゲーム・クリエイター・コンテスト

賞品と賞金	入　選:賞状+副賞100万円+記念の盾 準入選:賞状+副賞50万円+記念の盾 佳　作:賞状+副賞20万円+記念の盾 Play Online賞、マイコンBASICマガジン賞など、各編集部賞
締め切り	第1回:1999年5月末日 第2回:1999年9月末日 第3回:2000年1月末日
発表	2000年4月下旬(その前に中間発表を2回実施)
応募方法	汎用的なメディア(CD-R、MOディスクなど)で、下記へ郵送。 〒221-0052　横浜市神奈川区栄町1-1アーバンスクエア横浜 株式会社アイジーエス「RPG CREATOR Proゲームクリエーターコンテスト」係
問い合わせ先	株式会社アイジーエス:info@igs.co.jp

新進気鋭のXeNNが送り出す オリジナル3Dアクション「バトルビート」

国産ネットワークゲームでは珍しい3Dアクションゲームが6月末に発売される。その名も「バトルビート」。マルチプレイがメインのゲームで、Hip Hop系のBGMが非常にクールだ。4月30日からベータ版が公開され、無料でプレイできる。

迷路を駆け回って仕掛けた爆弾で敵を倒せ

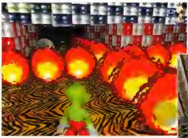
「バトルビート」は、3人称視点の3Dアクションゲーム。「QUAKE Ⅲ ARENA」のようにマルチプレイがメインのゲームで、シングルプレイは練習モード的な扱いになるという。プレイヤーは、XeNN（ゼン）の提供するロビーサーバーで対戦相手を見つける。ゲームが始まれば、迷路の中を素早く動き回って狙いを定めて爆弾を設置、その爆風で敵を倒してスコアを競う。3D版の「ボンバーマン」といえば分かりやすいかもしれない。そう、あのドタバタした対戦時の感覚がネットワーク上で、しかも3Dで楽しめるわけだ。

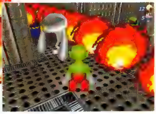
迷路は高低差が無く、単純な作りになっている。これはやりとりするデータ量をより少なくするためと、プレイヤーがすぐに覚えられるようにとの配慮からだ。また、高低差を無くしたことで、オリジナルマップも簡単に作ることができる。専用のエディターが配布されるが、マップ制作の知識が無い人でもすぐに使いこなせるようになるという。バトルビートのプログラミングをした三宮直也氏は根っからのQUAKERで、「QUAKE」のような、ユーザーによる拡張性の高さを目指している。将来的にはソースコードを一部公開して、ユーザーがモジュールを自由に作れるようにする。

さらに、掲載したゲーム画面やイラストをご覧いただければ分かるが、登場するキャラクターは、日本にありがちなアニメ調のものとはかけ離れたデザインをしている。これは、「一部のユーザーのうけを狙うのではなく、より広く受け入れられるキャラクターを目指しました」（社長・宮田人司氏）という方向性から生み出されたものだ。より広く、ということで世界に焦点を当ててデザインしているという。

音楽も売りの一つで、Hip Hop系のミュージシャン10人がバトルビートのイメージに合わせて作ったオリジナルの楽曲を提供している。

製品版の発売は6月末の予定だが、4月30日にはベータ版を公開、6月1日にフリーウェア版Ver.1.0をリリースする。製品版以外は無料でプレイできる。また、フリーウェア版の公開に合わせてサウンドトラックも発売する予定だ。





通路は広めなので、気を付けていれば爆風をよけるのは簡単だ。敵を倒すには意表を突くような爆弾の設置をする必要がある

参加予定ミュージシャン

下町兄弟
BattleBeatz（斎藤ノブ）
dj-honda
DJ-CA$H feat PAPI
Komo-Lee
Yasushi Sasamoto
Section-S
TORA from SWITCH
Midori
MizzieMazzie

（敬称略・順不同）

バトルビートに登場するキャラクター。分かりやすく、広く愛されるデザインを心がけたという

「HALF-LIFE」「QUAKE Ⅲ」サーバー提供も

開発元となるXeNNは、1998年末に発足したまだ新しい会社だ。社長の宮田人司氏を含めて社員は3人。「少数の方がやりたいと思ったことをすぐ実行できる」（開発部長・三宮直也氏）と、id Software社のような少数精鋭型をとっている。バトルビートは、グラフィックエンジンを一から作っているが、同氏が1人ですべてプログラミングしている。もう1人の社員は同氏の弟で、アートディレクターを努めている三宮淳也氏。

XeNN.Inc
CEO 代表取締役社長
宮田人司

XeNN.Inc
CTO 開発部長
三宮直也

XeNNは、ネットワークゲーム関連の事業展開を目指しており、オリジナルゲーム開発のほかにゲームサーバーの提供や、ロビーソフトの開発、ロビーサーバーの設置も行っている。

サーバーは、「HALF-LIFE」と「TEAM FORTRESS CLASSIC」が稼働中。また、ゲーマーの情報交換の場としてIRCサーバーも運営している。将来的には同社のゲームを始め、「QUAKE Ⅲ ARENA」などのサーバーをユーザーの要望に合わせて提供していく。

XeNNのサーバー情報

HALF-LIFE
サーバー名：[=JOINT=] XeNN's Half-Life Server (Public, JPN)
アドレス：joint1.xenn.com:27015

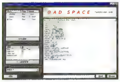
TEAM FORTRESS CLASSIC
サーバー名：[=JOINT=] XeNN's TFC Server(Public, JPN)
アドレス：joint1.xenn.com:27016

IRCサーバー
アドレス：irc.xenn.com:6667

3Dロビーソフト開発も計画

ロビーソフトは、基本的に対戦相手を探すためのツールだが、よりコミュニケーション機能を充実させ、それ自体でもコミュニケーションツールとして独立して楽しめるものを考えている。具体的には、3D空間にゲームごとの建物が用意されているイメージだ。PCは、その中を歩き回ってほかのPCとコミュニケーションを楽しみつつ、目当ての建物（サーバー）を目指す。ゲームごとにもミニロビーが用意され、建物の中に入るとミニロビーに切り替わる。こちらはウインドウ表示のチャットで、実際にゲームのホストを決めたり、ジョインしたりするためのもの。

まだ構想の段階だが、ロビーソフトも基本的には無料で提供する予定だ。



バトルビートのミニロビー。ゲームの作成が目的のため、シンプルで分かりやすいデザインになっている

3Dのロビーサーバーは、「UNREAL」ですでに実現されている。最新バージョンを導入すると、Mplayerのロビーに入ることができる

Xenn.Inc Web　http://www.xenn.com/
Battle Beat Official Web Site　http://battlebeat.xenn.com/

NEWS Summary

今回、大幅にタイトル数を増やしたDreamcast。セガブースでは、ネットワーク対応タイトルの特別コーナーが設けられ、東京ジョイポリスとのリアルタイム対戦も行われた

東京ゲームショウ'99春で分かった Dreamcastのネットワークゲーム一覧

国内の最新タイトルが一堂に会するゲームの祭典「東京ゲームショウ'99春」が3月19日から3日間にわたって開催され、過去最高の16万人が来場した。今回出展されたゲームは470以上。特筆すべきなのは、Dreamcast用タイトルが前回より30タイトル以上増え、全体の1割強を占めていたこと。しかも、その中にはかなりの数のネットワーク対応タイトルが含まれていた。ただし、マルチプレイの対応方法は非同期型がほとんどで、リアルタイムにマルチプレイが楽しめるものは少なかった。

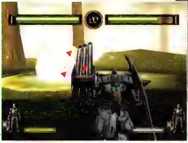
セガ・エンタープライゼスでは、「通信機能はできるだけ搭載していただけるよう、各社に案内して話を進めております」(ドリームキャスト事業部営業企画部 パブリシティチーム 山崎氏)とのこと。ゲームショウでは対応を検討中のタイトルも多く、対応タイトルは今後増えていく気配だ。

今回は、東京ゲームショウで分かったネットワーク対応タイトルを紹介しよう。

フレーム グライド

発売時期：1999年夏
メーカー：フロム・ソフトウェア
価格未定

体の部位や武器などを自由にカスタマイズして戦う対戦ロボットアクション。パーツを合成してオリジナルパーツも作ることもでき、これらを組み替えて約2000通りのロボットが作成可能。リアルタイムでの対戦もできるようになる。



あつまれ！ ぐるぐる温泉

発売時期：1999年夏
メーカー：セガ・エンタープライゼス
価格未定

麻雀やトランプ、将棋のマルチプレイをインターネット経由で楽しめる。顔マークや麻雀牌なども簡単に入力できるチャット機能を搭載。ほかにも、自分のメールアドレスや作成した似顔絵を交換できる名刺機能など、コミュニケーションを楽しむことができる要素満載。

スーパープロデューサーズ 目指せショウビズ界

発売時期：7月8日
メーカー：ハドソン
価格未定

音楽プロデューサーとしてアーティストを発掘、育成し、ネットワークでデビュー。CDの売り上げを伸ばして最終的にはトップアーティストを目指す。作曲も自ら行うことができ、自作曲は、アップロードしてほかのプレイヤーに聞かせることもできる。それによってヒットチャートが形成される。

バギーヒート

発売時期：1999年夏
メーカー：CRI
価　　格：5,800円

オフロードならではの迫力ある走行をダイナミックに再現したレーシングシミュレーション。8種類のバギーと、世界各国にまたがる多彩な地形のコースが用意されている。レースをするごとにドライバーが成長していく。育成したドライバーデータを利用したネットワーク対戦を計画中。

新日本プロレスリング 闘魂烈伝4

発売時期：1999年7月
メーカー：トミー　価格未定

新日本プロレスの選手30人以上が実名で登場。エディットモードで選手の容姿、技に加えて思考ルーチンが細かく設定可能で、ネットワーク対戦ではエディットされた選手同士が争う。リアルタイムでの操作はできないが、思考パターンの切り替えやメッセージの表示などが指示できる。

プロ野球チームをつくろう！

発売時期：1999年6月下旬
メーカー：セガ・エンタープライゼス
価　　格：5,800円

プロ野球球団の社長兼監督として球団を運営、常勝チームを作り上げる。サーバー上で開かれるトーナメント大会や、データをやりとりしての対戦が可能。

Jリーグプロサッカークラブをつくろう！

発売時期：1999年秋
メーカー：セガ・エンタープライゼス
価格未定

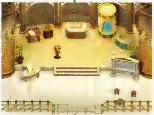
「サカつく」シリーズの最新作が、通信機能を搭載して登場する。対戦はもちろん、選手のトレードをしたり、CPUのライバルクラブを友達のチームのデータにしたりできるようになった。

J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS

ワールドネバーランド プラス ～オルルド王国物語～

発売時期：1999年夏
メーカー：リバーヒルソフト　価格未定

1997年に発売された「ワールドネバーランド～オルルド王国物語～」にネットワークコミュニケーション機能を付加したもの。新たに追加された「王国通信局」を使って、プレイヤーキャラクターのデータを自由にやり取りできるほか、BBSやカードメールが楽しめる。



ネッパチ～10連チャンでラスベガス旅行～

発売時期：1999年冬
メーカー：ダイコク電機
価格未定

ネットワークを利用したヴァーチャルシティーで開催されるパチンコ大会に参加。4連チャン以上で、最高10万円までの景品が当たる。

電波少年的懸賞生活ソフト なすびの部屋

発売時期：1999年6月
メーカー：ハドソン
価　　格：1,480円

1998年にフリーソフトとして配布された同タイトルのDreamcast版。電子はがきを購入して懸賞に応募する

画面はすべて開発中のものです

ブルース・シェリー氏から聞き出した「Age of Empires Ⅱ」の最新情報

東京ゲームショウ'99春の開催に合わせて、マイクロソフトのゲーム製品プレビューカンファレンスが開催された。主な内容は「Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings」と「ZULU」のデモンストレーション。これに出席するために来日した同タイトルのデザイナー、ブルース・シェリー氏にインタビューを行って、さらに詳細な情報を聞いた。

色の深さがグラフィックのクオリティに直結するとは限らない。AoE Ⅱでは、最高の8ビットを送り出します

背景となる時代はRoR終了後の1000年間

Ensemble Studios社
シニアデザイナー
ブルース・シェリー氏
1980年からゲームデザインおよび開発に携わる。代表作としては「Age of Empires」シリーズがある。またシド・メイヤー氏の「RAIROAD TYCOON」「CIVILIZATION」などの作品の開発にも携わっている

Play Online（以下、**PO**）「Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings」（以下、AoE Ⅱ）では、紀元500～1500年が対象だそうですが、この時代を選んだのはなぜでしょうか？

ブルース・シェリー氏（以下、**BS**）これは「The Rise of Rome」の終わった後から始まる1000年間です。この時代は城、騎士、侍など、イメージが浮かびやすいものが多いので選びました。

PO なるほど。物語として続編に当たるわけですね。今回は火薬が登場するとのことですが、ゲーム中ではどう処理されるのですか？ 火薬を使われると、弓や剣では太刀打ちできなくなる気がしますが。

BS 火薬は、非常に強力なテクノロジーですが、持っていて必ず勝てるほど強いものではありません。登場するのも終盤に入ってからで、それまではどの文明も持てないようになっています。

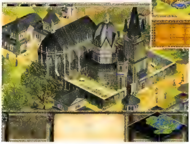
AoEと同じ使いやすさで新要素を盛り込む

PO システム面でいくつもの改良がありましたが、特にアピールしたい改良はどれでしょうか。

BS まず、グラフィックが変わりました。新しいアートを加えただけでなく、建物と人間のサイズ差をより適切なものに変えました。また、交易の選択肢が増え、市場で資源をやり取りできるようになりました。

さらに、各文明の特徴付けにも力を入れています。部族の象徴に特徴を持たせたほか、日本の侍などの固有のユニットが各文明に必ず1種類はあります。

ほかには、フォーメーションを組めるようにしたこと、要さいを建設可能にしたことやAIの強化などがあります。特に、フォーメーションや文明特有のユニットについては、多くのユーザーから要望が寄せられていました。



建物のデザインは、文明の特徴によってまったく異なったものになる。グラフィックだけでも文明の好みが分かれそうだ

画面はすべて開発中のものです

建物と人間とのサイズ比がかなり現実的に描写されるようになった

AoE Ⅱからはフォーメーション機能が新たに追加される。これで敵への進攻がよりスムーズに行えるだろう

PO グラフィックについては、前回と同じ8ビットの描画だとお聞きしたのですが、具体的にどこが改良されるのでしょう？

BS まず、グラフィックアーティストが頑張りました（笑）。アーティストは12人いますが、ものすごい粘り強さで、「もう止めてくれ」と思うくらい何度も書き直して仕上げています。世界で最高の8ビットを送り出す自信がありますよ。さらに、自然なアニメーションと、フレームレートの向上を実現しました。

PO 開発に当たって注意していることはありますか？

BS ユーザーインターフェースです。AoE Ⅱでは多くの要素が盛り込まれていますが、ライトユーザーの方がこれを買ったときにAoEと同じ使いやすさでプレイできなくてはいけません。一方で、ヘビーユーザーに対しては、新要素を盛り込んだ、より高度な使い方を用意する必要があります。

新しいマルチプレイモード「Regicide」とは？

PO 今回追加されたマルチプレイモード「Regicide」について詳しく教えてください

BS 「王の死」という意味のモードで、各文明に1体、Kingのユニットが登場します。Kingの死は敗北を意味し、プレイヤーは自陣のKingを守りつつ、敵陣のKingを攻撃します。

ただし、Kingは最も強いユニットになります。プレイヤーは自滅覚悟でKingを前線に送り出して逆転を狙うこともできるわけです。いつKingを使うのか、あるいは守りに徹するかで戦略に個性が出てくるわけです。

PO 現在の開発状況は？

BS 盛り込みたいと思っていたフィーチャーについては、ほぼ100％完成しています。あとはアート部分の仕上げやAI、ゲームバランスなど細かな調整が必要で、その意味では75％と言えるでしょう。

ブルース・シェリー氏直筆サイン入りTシャツをプレゼント

Play Onlineの読者のために、サイン入りTシャツを2枚いただきました。ご希望の方は、p.008からのプレゼントページの応募方法を参照の上、ハガキに必要事項を記入してお送りください。締め切りは5月24日（7月号発売日）です。

カンファレンス終了後、AoE ⅡのTシャツに1枚1枚サインしていくブルース・シェリー氏。正真正銘の直筆サインだ

ゲーマーズドリームExpress

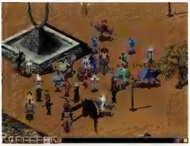
サービス開始から2ヵ月が経ち、ようやく軌道に乗りつつある「ダークアイズ」。去る4月9日に行われたPlay Onlineオリジナルイベントの結果を報告しよう。また、初めて姿を現した「ブルースフィア」東京ゲームショウバージョンの詳細についてもお届けする。

フェアホープ全土をまたにかけて ギルド「Heaven's」が上位独占

5月号のダークアイズ特集で告知したオリジナルイベント「フェアホープラリー ～俊足の英雄誕生～」は、予定どおり4月9日午後8～10時に開催された。

今回のイベントでは、PCはまずPlay Onlineのホームページに書かれた第1のなぞを手がかりに、スタート地点へ向かう。そこには立て札があり、次の立て札の場所を示すなぞと、ゴールの家に入るためのパスワード1文字が書かれている。立て札を順にたどっていくと「勇者のゴール」という名前の家に突き当たり、これまで集めたパスワードを入力して中に入ればゴールとなる。

当日は、開始30分前ごろからサーバーに人が集まりはじめた。この時点でログイン数は330人。開始時間が近づくにつれて人数は増えていった。スタート地点がまだ分からないため、PCの多くは首都のタウンシンボル周辺に集まり、イベント開始を待っていた。



イベント開始30分前には、タウンシンボルにPCが集結。なぞの告知と同時に走り出すPCもいた

なぞは、パスワードの一部と共に立て札に書かれている。先へ進むほど難しくなっていく

ジャスト8時、第1のなぞがホームページにアップされると、いち早く気づいたPCがすぐさまチャットで報告、ほぼ同時に早くもなぞを解いた何人かが走り始め、後を追うようにPCが次々と走りはじめる。

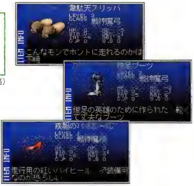
イベント開始後、1時間を過ぎたころ、最も俊足だったPCがゴールに到着する。優勝したのは、ギルドHeaven'sに所属のしゃふと氏（オーガル）。賞品として、勇者ケルダスにちなんだレアアイテム「韋駄天のスリッパ」が授与された。しゃふと氏がゴールして数分後、2位、3位のPCが続々とゴール。どちらもHeaven'sのメンバーで、リック・マーキス氏が2位、あや氏が3位となった。

イベントを開始して1時間半が経つころには、勇者のゴールには30人を越えるPCが集まった

結果発表

1位	しゃふと（Heaven's）
2位	リック・マーキス（Heaven's）
3位	あや（Heaven's）

（敬称略）



上から1位、2位、3位の各賞品。どれも履き物に関連しており、どれも世界に一つしかないアイテムだ

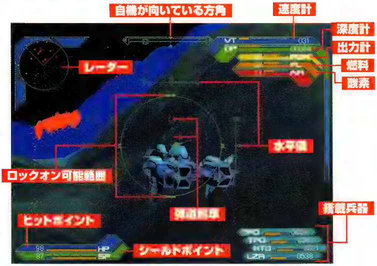
ブルースフィアがついにお目見え TGSバージョンから分かった詳細情報

第2弾タイトル「ブルースフィア」が、東京ゲームショウ'99春で一般公開された。来場者が実際に触れて動かすことができたが、このバージョンは、ミサイルを発射して敵艦に命中させることはできても、ダメージを与えて撃沈したり、チャットを行うことはできず、遊べる要素のかなり少ないものだった。

開発に携わるユニットの土橋将人氏によると、今回出展したバージョンはゲームショウ用に製作したもので、開発状況でいうと30%程度に当たるという。これから搭載される要素の方が多いわけだ。では、今回公開された30%とは、具体的にはどんなものなのだろうか？ ゲーム画面から分かる情報を詳細にまとめてみた。今後デザインの変更はありえるものの、画面に表示される各パラメータの内容はほぼこれで決定のようだ。情報は、戦闘に直接関わるシールドや耐久力、兵器などのほかに、広い海底を旅するのに必要な方位針、燃料と空気の量が表示される。

ゲーム画面は、3種類のソナーに視界を合わせた四つの情報を元に構成される。ソナーはパッシブとアクティブのほかに、敵機の挙動を正確に探るロックオンソナーが搭載される。

サーバーエンジンも、すでに100以上の物体（潜水艦10機がそれぞれ魚雷10発を同時に発射）の動きを処理できるようになっていた。ここから開発を進めれば、1000以上の物体の処理が保証され、理論的には敵・味方150機同士の艦隊戦ができるようになるという。



Party Crew一番出し

So-netのネットワークゲームサービス「Party Crew」に関する情報を毎月お届けする新連載。今回は、正式運用が開始された「ジャン・プラグド」の盛況ぶりや今後の新作動向、ベータテスト開始間近の「SARAC」の概要についてお伝えしよう。

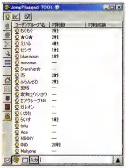
順調な滑り出しを見せたジャン・プラグド ユーザー開発のサポートツールも登場

参加者の方はご存じだろうが、「ジャン・プラグド」のベータテストは、最終的な参加登録者が1万人を突破するという盛況ぶりだった。この念入りなベータテストは、スタート時からクライアントソフトの完成度も高く、半年間にわたった期間中、実際にはほとんど無料ゲームサービス期間のようだった。

この間にサーバーの負荷テストはもちろん、ルール設定やランキング機能など、システムのブラッシュアップに費やされ、ユーザーの意見を採用してキーボードショートカットなどの機能も追加されている。例えば、F12キーでは、自模切りと鳴き問い合わせのキャンセルができる。門前での役作りが好きな人は、希望の牌を自模るまで指1本でプレイできるのだ。

こうした努力の効果もあって、有料サービス開始から1ヵ月間でのユーザー登録は2000人。ベータテスターの5人に1人が正式登録した。So-netによると、この数字はベータテスト期間中のアクティブユーザーのほぼ全員である。月会費500円（So-netユーザーは300円）の価値を、2000人ものコアなユーザーが認めてくれたことからも、その面白さがうかがえるというものだ。

参加者の間では、ベータテストの円熟と共に、仲間同士のコミュニケーションも活発になってきた。オフ会が行われ、参加者同士が本物の雀卓を囲んだというエピソードも伝わっている。そしてついに、ユーザーが作成したサポートツールまで登場し、この盛り上がりように運営サイドも驚いたという。



「夢」はスコアや相手別の対戦成績を集計したり、チャットを便利にする機能が付いている

ネット雀士「夢霧」氏のホームページ。サポートツール「夢」のダウンロードや、ジャン・プラグド仲間の掲示板がある。URLはhttp://www02.u-page.so-net.ne.jp/cb3/y-koiwa/

このツールは「夢」という名の個人成績管理ソフト。対戦記録を集計し、対戦相手別に○勝○敗と表示してくれる。このツールのおかげでライバルが特定でき、ますますマウスを握る手に熱が入るのだ。クライアントソフトと併せてダウンロードしておきたい。

ファンの熱意に応えるべく、Party Crewではゴールデンウイークを目標にオンライン大会イベントを検討中とのこと。これから参加しようとする人にも良いきっかけとなるだろう。未体験の雀士諸氏はぜひ参加しよう。

1999年のロードマップ完成 年末にはライトユーザー向けタイトルも

Party Crewから1999年の新作動向を入手したので、お伝えしよう。

まずは既報から。本誌ではParty Crewのタイトルについて折りに触れて紹介してきたが、4月から「ゲーム温泉」もリニューアルし、「元祖ゲーム温泉」としてParty Crew内のサービスに加わった。こちらは月会費200円（So-net会員は無料）で5タイトル以上のミニゲームが遊べる。

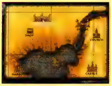
ジャン・プラグドでは、いよいよMacintosh版のベータテストが4月から始まる。Windows版のベータテスト時と同様に無料で遊べるが、今回はクライアントソフトの検証だけなので、期間は2ヵ月程度になる予定。サーバーはテスト用に新たに立ち上げるが、Windows版正規ユーザーも遊べる。なお、イベント後の時期には、ジャン・プラグドはお試しモードが設定され、数日間の無料体験の後に正式登録できるそうだ。

p.027で紹介している「SARAC」は、ベータテスト開始まで1ヵ月を切った。現在、英語版の日本語化を進めている最中だが、日本オリジナルの仕様を加えたクライアントソフトで社内テストが始まっている。ちなみに、ベータテスト開始時には、300人程度のプレイヤーが同時にプレイできる規模のサーバーが用意され、テスト期間は3ヵ月間が予定されている。

6月には、対戦RPG「バトル・ブリンガー」のベータテストを開始する模様。こちらはクライアントソフトの基本部分が見え始めた段階で、キャラクターグラフィックがシステムに組み込みまれた。今回は開発が進んだ戦闘中の画面などを特別に公開する。

その後も「動天」「葉隠」などの"和風ラインナップ"が控えている。また、1999年末には女性やネットワークゲームの初心者向けのタイトルもあるようだ。続報をお楽しみに。

バトル・ブリンガー 最新スクリーンショット



このマップ画面で移動したい場所を選択する。COLOSSEUMでは、ほかのプレイヤーの戦士と戦うことができる

この画面で所持しているアイテムの装備を変更する。装備したアイテムによってパラメータが変わるので、自分の戦士にあった装備をすることが重要だ

戦闘シーンでは、攻撃の種類によって演出が異なる。ちなみに画面はおのでクリティカルヒットした時のもの

装備しているアイテムによってグラフィックが変わり、武器によって攻撃方法などの動きが変わる。両手持ちの武器では盾が装備できないので、注意が必要だ

SARAC 潜水艦の種類増加やカスタマイズ機能など着実に開発が進行しているSARAC

攻撃型か、輸送型か 潜水艦の種類が3倍に

本誌4月号でも詳細をお伝えしたSARACの情報第2弾をお届けする。深海探索アドベンチャーゲームという触れ込みだが、鉱物や魚介類を捕獲して資金を稼ぎ、潜水艦をパワーアップしていく仕組みはRPG的な要素もある。

ゲームスタート時に搭乗する潜水艦を選択するが、前回の取材時に比べて選択肢の幅が広がった。選択できる5種類の各潜水艦には、Standardタイプのほかにそれぞれ色違いのバージョンが二つ追加され、それぞれをCombat（戦闘仕様）、Cargo（輸送仕様）と称する。現在のところ、二つの違いは最高速度程度で、武器などの搭載量は変わらない。今後は性能や搭載できる機器に違いが出てくる可能性がある。

ゲームスタート時に手に入る潜水艦はBarracudaという機種のStandardタイプのみ。所持金は2万クレジットなので、CombatやCargoも購入できるが、搭載機器や武器ライセンスを持たないわけにはいかないため、ほとんどのプレイヤーがBarracudaのStandardタイプから始めることになるだろう。

高性能な潜水艦ほど高価なので、漁業、鉱物採取、貿易で資金を稼がなくてはならない。そして、新たに購入資格が設定された。つまり、より高性能な潜水艦に乗るためには、資金稼ぎと戦闘経験をバランスよく積み重ねていく必要がある。

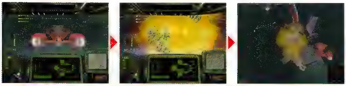
Standardは銀色、Combatは赤、Cargoは金色となっている。敵の色と形を見れば、潜水艦の基本スペックが推測できる

さまざまな機能を備えた海底都市で 潜水艦をカスタマイズできる

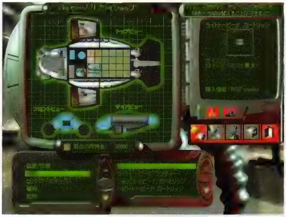
今回は実際にゲームを起動し、操艦してみた。潜水艦を用意したところで、いよいよ発着場から出航となる。今回はスタンドアローンのテスト版しかプレイできなかったので、残念ながら敵にも仲間にも出会うことなく、孤独な海底散歩である。

まず、「Main Game」というゲームモードで試してみた。操艦はまったりとした印象だ。回頭性は左右が速く、それに比べると上下はやや遅い。前後進は惰性が強めに働くので、いきなり出力を上げても飛び出さないが、スピードが乗ってくると止まりづらい。操船中にEscキーを押すと、スクリーンいっぱいにマップが表示されるので、自分と都市との位置関係も把握しやすい。

都市の周りには、NPCとして都市防衛の警備艇が巡回している。敵対する都市に近づくと、彼らとも交戦することもあるようだ。味方の都市でも、うっかり魚雷を当ててしまおうものなら急速反転して反撃され、下級潜水艦では数秒で破壊されてしまう。いずれにせよ、都市付近での戦闘は避けた方が無難だと言える。



都市警備艇を発見　ちょっといたずらしてやろうと思い、魚雷を発射。しかし、警備艇の逆鱗に触れて破壊されてしまった。強い



武器のほかに交易物資の売買もできるSupply Shop。搭載スペースが余っていても、重量が制限を超えると搭載できない

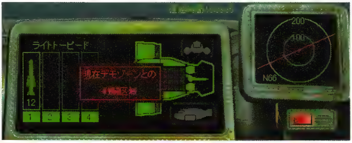
マップ上で所属都市の位置を確認して戻る。発着場に近づくと、ゲートが大きく開いて迎え入れてくれる。海底都市の機能では、すでに紹介したShip Exchange（潜水艦の売買）、Supply Shop（備品、交易品の売買）、Pilots' Club（情報交換）のほかに、Dry Dockという機能があることが分かった。ここでは、船体の修理やライセンスの取得、パーツの性能強化ができる。ライセンスは、潜水艦の特別な機能強化を行うために必要なものである。ライセンスの価格は下級潜水艦1隻分ほどで、ゲーム全体としては予想以上にクレジットを消費する設定になっている。こまめにコツコツ稼ぐよりも、仲間と大船団を組んで交易し、一獲千金を狙いたい。

Dry Dockでは船体の機能を強化する。下級潜水艦のまま武器だけを強化すると、敵がびっくりするだろうか

海底に赤くて四角いリング 戦闘重視のプレイもできる

SARACは、これまでに紹介したアドベンチャースタイルのMain Gameのほかに、純粋に戦闘を楽しむゲームモードが二つある。「Free For All」はプロレスで言うところのバトルロイヤルモードで、自分以外はすべて敵だ。「Team Combat」は四つの都市のどれかに所属して行うチーム戦となる。どちらもマップ中央にある4ブロックほどの狭い戦闘区域の中で行われ、エリア外に出ることはできない。レーダー上で赤い境界線が表示されると、そこから先へは進めなくなる。場外乱闘は禁止というわけだ。

現在のところ、三つのゲームモードは同じマップを使用しているが、正式運用された際に同じになるかどうかは分かっていない。同じサーバーで行われるとしたら、Main Gameでこの戦闘区域に近づかない方がいいだろう。流れ弾が四方に飛び出すに違いない。ネットワーク対戦を行うために、その辺のシステムがどう変わっていくのか、今後のベータテストが注目である。



戦闘を楽しむゲームモードは、マップ中央にある四角いリングで行われる　レーダーには赤い境界線が表示され、それを越えようとすると警告メッセージが表示される

国内外の売れ行きが一目で分かる

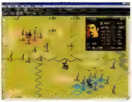
パソコンゲーム売り上げ

1999年3月調べ JAPAN

1 シムシティ3000 日本語版

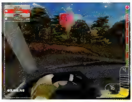
エレクトロニック・アーツ・スクウェア　9,800円
経営シミュレーション
☎03-5436-6499

2 信長の野望　烈風伝



コーエー　1万1,800円
歴史シミュレーション
☎045-561-6861

3 Colin Mcrae RALLY



イマジニア　9,800円
レーシング
☎03-3343-3900

4	太閤立志伝 Ⅲ	コーエー　9,800円 歴史シミュレーション ☎045-561-6861
5	ルナティックドーン Ⅲ	アートディンク　1万2,800円 RPG ☎043-299-7890
6	大航海時代 Ⅳ	コーエー　9,800円 歴史シミュレーション ☎045-561-6861
7	Combat Flight Simulator	マイクロソフト　オープン フライトシミュレーター ☎03-5454-2300
8	ベストプレープロ野球	アスキー　9,500円 シミュレーション ☎03-5433-7151
9	電車でGO!2 高速編	アンバランス　8,800円 鉄道シミュレーション ☎03-5283-3625
10	STARCRAFT EXPANSION SET : BROOD WAR	ソース　オープン リアルタイム戦略シミュレーション ☎03-3551-5900

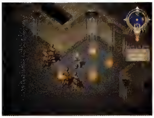
ネットワーク対応　ネットワーク非対応　ネットワーク専用

Colin Mcrae RALLY

ワールドラリーチャンピオンシップの英雄、コーリン・マクレーの指導を受け、モンテカルロなど8カ国48コースで激しいドライビングが楽しめる。車の挙動の表現が大変優れているので、リアルなラリーゲームを求める人にお勧めのソフトだ。

ルナティックドーン Ⅲ

ネットワーク対応の新しいルナティックドーンでは、ユーザー同士のコミュニケーション次第で面白さが変わってくる。アートディンクのホームページに開設されている掲示板で、積極的に情報を交換していこう。



電車でGO! 2 高速編

雨や雪などの美しいグラフィックに加え、隠し路線やボーナスステージなどの楽しい要素が盛り込まれた高速編。今月号の付録CD-ROMには、フォースフィードバックや3Dサウンドに対応するパッチファイルを収録。

■協力ショップ■
OVERTOP(☎03-3255-3443)、T・ZONE神戸三宮店(☎078-331-2070)、パルテック町田店(☎0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(☎03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを基に、編集部で集計してランキングを作成しました

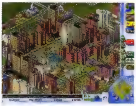
ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。国内で開発されたタイトルが順調に数字を伸ばしている。アクションゲームより、じっくりと遊べるシミュレーションなどが好調。アメリカでは「Sid Meier's ALPHA CENTAURI」が好評だが、日本で発売されていないのが残念だ。

USA

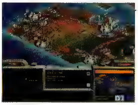
February 1999

1 SIMCITY 3000



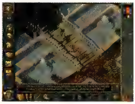
エレクトロニック・アーツ
$39

2 Sid Meier's ALPHA CENTAURI



エレクトロニック・アーツ
$41

3 BALDUR'S GATE



Interplay社
$45

4	HALF-LIFE	Havas Interactive社	$38
5	CABELA'S BIG GAME HUNTER 2	アクティビジョン	$19
6	DEER HUNTER II	GT Interactive社	$19
7	STARCRAFT EXPANSION SET : BROOD WAR	Havas Interactive社	$27
8	STARCRAFT	Havas Interactive社	$50
9	DEER AVENGER	Havas Interactive社	$18
10	Flight Simulator 98	マイクロソフト	$50

資料提供 PC Data(http://www.pcdata.com)
For more info, please call(703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr, Suite204, Reston VA20147
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータを基に毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

Sid Meier's ALPHA CENTAURI

「CIVILIZATION」の制作者であるSid Meierが、満を持して発表した戦略シミュレーションの新作。地球を脱出し、アルファケンタウリにたどり着いた人々が、勢力争いを繰り広げる。ターン制のゲームとしては珍しくネットワークプレイをサポートし、プレイヤー同士の熱い対戦が行われている。

DEER AVENGER

「DEER HUNTER」をモチーフにしたパロディゲーム。プレイヤーは武器を持った鹿になって、ハンターを逆に追い回す。冗談交じりにののしったり、おならのにおいでおびき寄せたりするのは、なかなか楽しい。ゲームそのものはテクニックが要求され、以外に難しい。

World Charts Foundation

(3月17日〜23日)

1	BALDUR'S GATE
2	Sid Meier's ALPHA CENTAURI
3	HEROES OF MIGHT AND MAGIC III
4	HALF-LIFE
5	MIGHT&MAGIC VI ~THE MANDATE OF HEAVEN~
6	STARCRAFT
7	RAILROAD TYCOON II
8	THIEF : THE DARK PROJECT
9	FALLOUT 2
10	UNREAL

資料提供:World Charts Foundation
(http://www.worldchart.nl/)
インターネットを使った世界規模の人気エンターテイメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される

ソ フ ト ウ ェ ア

リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも表記しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に●が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、色の付いているタイトルは、発売時期に変更があったことを示している。

発売時期(予定)	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1999年4月28日	CR大工の源さん	アンバランス	パチンコ	3,980円	03-5283-3625	Win 95・98
1999年4月28日	CRギンギラパラダイス	アンバランス	パチンコ	3,980円	03-5283-3625	Win 95・98
1999年4月29日	みんなのローモナ1	日本ファルコム	RPG	2,800円	042-527-6501	Win 95・98
1999年4月29日	みんなのローモナ2	日本ファルコム	RPG	2,800円	042-527-6501	Win 95・98
1999年4月29日	みんなのローモナ3	日本ファルコム	RPG	2,800円	042-527-6501	Win 95・98
1999年4月30日	● ワールドオブコンバット 2000	マイクロマウス	軍事シミュレーション	7,800円	03-3376-8061	Win 95・98
1999年4月30日	スペースバニーズ	KTインタラクティブ	アクション	7,800円	03-3498-6517	Win 95・98
1999年4月30日	● STARCRAFT(ハイブリッド版)	ソースネクスト	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-3551-5900	Hybrid
1999年4月30日	● 戦略プロ野球99+インターネット対戦	システムソフト	プロ野球シミュレーション	8,800円	092-752-5264	Win 95・98
1999年4月下旬	● ジーティーエー BESTプライス版	ズー	カーアクション	5,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年4月下旬	ARTDINK BEST CHOICE ルナティックドーンII	アートディンク	RPG	5,800円	043-299-7890	Win 95・98
1999年4月	● TOCA 2 ～REVDRIVE～	イマジニア	レース	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年4月	● UNREAL TOURNAMENT	ソースネクスト	3Dシューティング	オープン	03-3551-5900	Win 95・98
1999年5月14日	● ビートダウン	M3エンタテインメント	リアルタイム犯罪シミュレーション	8,800円	03-3505-9781	Win 95・98
1999年5月16日	インターナショナルゲームセレクション 99 パズルセッション	アイジーエス	パズル	3,800円	045-451-5818	Win 95・98
1999年5月16日	インターナショナルゲームセレクション 99 アーケードセッション	アイジーエス	アクション	3,800円	045-451-5818	Win 95・98
1999年5月21日	みんなのヴァンマス1	日本ファルコム	RPG	2,800円	042-527-6501	Win 95・98
1999年5月21日	みんなのヴァンマス2	日本ファルコム	RPG	2,800円	042-527-6501	Win 95・98
1999年5月21日	● FISH ON！ ～体感・夢のトローリング～	サイバーフロント	フィッシング	6,800円	03-5782-7631	Win 95・98
1999年5月21日	ロイヤルブラッドII ～ディナール王国年代記～	コーエー	シミュレーション	9,800円	045-561-6861	Win 95・98/NT4.0
1999年5月21日	● エネミー・インフェステイション 完全日本語版	KTインタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	03-3498-5108	Win 95・98
1999年5月26日	● マジック アンド メイヘム 完全日本語版	P&A	RPG	7,800円	042-525-9501	Win 95・98
1999年5月28日	戦士の決断 COMBAT FORCE	コーエー	戦略シミュレーション	9,800円	045-561-6861	Win 95・98
1999年5月下旬	● KINGPIN：LIFE OF CRIME	P&A	3Dアクションシューティング	8,800円	042-525-9501	Win 95・98
1999年5月下旬	太陽の神殿	アンバランス	アドベンチャー	3,980円	03-5283-3625	Win 95・98
1999年5月下旬	バザーズレイク ～スーパーブラックバス外伝～	スターフィッシュ	フィッシング	5,800円	03-3366-1552	Win 95・98
1999年5月末	EXPENDABLE	イマジニア	3Dアクションシューティング	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年5月末	復刻版・天下統一	システムソフト	歴史シミュレーション	5,800円	092-752-5264	Hybrid
1999年5月末	● FLEET COMMAND	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年5月	● フライ！ 完全日本語版	P&A	フライトシミュレーション	8,800円	042-525-9501	Hybrid
1999年5月	● スタークラフト 完全日本語版	ソースネクスト	リアルタイム戦略シミュレーション	9,800円	03-3551-5900	Win 95・98
1999年5月	TOTAL ANNIHILATION：KINGDOMS	P&A	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	042-525-9501	Win 95・98
1999年5月	● 手談対局III 究極の囲碁	コーエー	囲碁	1万1,800円	045-561-6861	Win 95・98
1999年5月	● SPORTS CAR GT	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	カーレース	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年5月	● ALIENS VERSUS PREDATOR	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	3Dシューティング	未 定	03-5436-6499	Win 95・98
1999年5月	● WARZONE2100	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年5月	● レブナント	アイドス・インタラクティブ	RPGアクション	未 定	052-775-8380	Win 95・98
1999年5月	● WORMS ARMAGEDON	イマジニア	パズルゲーム	7,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年5月	タワーキットCD 東京タワー ～東京電波ジャック～	オープンブック9003	シミュレーション	未 定	03-5447-6434	Hybrid
1999年6月10日	● 雀道4オフィス	システムソフト	麻雀	3,980円	092-752-5264	Win 95・98
1999年6月10日	● 雀道4プロフェッショナル	システムソフト	麻雀	9,800円	092-752-5264	Win 95・98
1999年6月16日	リトル・イータ	アイジーエス	アクション	3,800円	045-451-5818	Win 95・98
1999年6月16日	インターナショナルゲームセレクション 99 アクションセッション	アイジーエス	アクション	3,800円	045-451-5818	Win 95・98
1999年6月16日	インターナショナルゲームセレクション 99 シミュレーションセッション	アイジーエス	シミュレーション	3,800円	045-451-5818	Win 95・98
1999年6月16日	インターナショナルゲームセレクション 99 ストラテジーセッション	アイジーエス	戦略シミュレーション	3,800円	045-451-5818	Win 95・98
1999年6月18日	● 創世記1602 エクスパンションキット	ズー	リアルタイム戦略シミュレーション	6,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年6月19日	● メックコマンダー	メディアクエスト	リアルタイムシミュレーション	9,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1999年6月	キングスクエスト：マスク オブ エターニティー 完全日本語版	イマジニア	RPG	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年6月	● UNREAL MISSION PACK：LEVEL PACK	ソースネクスト	3Dシューティング	オープン	03-3551-5900	Win 95・98
1999年6月	● セガラリー 2	セガ・エンタープライゼス	レース	未 定	047-380-6441	Win 95・98
1999年6月	● DESCENT3(仮)	イマジニア	3Dシューティング	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年6月	● ヒーローズ オブ マイト&マジック 3 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年6月	● DAIKATANA	アイドス・インタラクティブ	アクション	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年7月1日	● ウォーハンマー40,000：カオスゲート 完全日本語版	メディアクエスト	戦略シミュレーション	8,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1999年7月16日	● ジーティーエー：ロンドン	ズー	カーアクション	5,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年7月末	● COMMAND&CONQUER：TIBERIAN SUN	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年7月	● THE WHEEL OF TIME	ソースネクスト	戦略アクションアドベンチャー	オープン	03-3551-5900	Win 95・98
1999年7月	● バルダーズゲート 日本語版	セガ・エンタープライゼス	RPG	未 定	047-380-6441	Win 95・98
1999年7月	● ダークソリッド	TGL	リアルタイム戦略シミュレーション	未 定	0120-30-1067	Win 95・98
1999年7月	● FLANKER 2.0	メディアクエスト	フライトシミュレーション	未 定	03-3222-8639	Win 95・98
1999年7月	● スコットランドヤード	メディアクエスト	ボードゲーム	未 定	03-3222-8639	Win 95・98
1999年8月	● ダンジョンキーパー 2 日本語版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	9,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年8月	● インペリアリズムII	メディアクエスト	シミュレーション	未 定	03-3222-8639	Win 95・98
1999年8月	● ヨーロピアン・エアーウォー	メディアクエスト	フライトシミュレーション	未 定	03-3222-8639	Win 95・98
1999年8月	● ディオグラシアス	メディアクエスト	戦略シミュレーション	未 定	03-3222-8639	Win 95・98
1999年9月	● DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未 定	042-525-9501	Win 95・98
1999年9月	● ファイティング スティール	メディアクエスト	シミュレーション	未 定	03-3222-8639	Win 95・98
1999年10月	● サガ	メディアクエスト	シミュレーション	未 定	03-3222-8639	Win 95・98
1999年10月	● ウォーハンマー40,000：ライツオブウォー	メディアクエスト	戦略シミュレーション	8,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1999年11月	● パンツァージェネラル 3D	メディアクエスト	シミュレーション	未 定	03-3222-8639	Win 95・98
1999年12月	● ステル パンサーズ IV	メディアクエスト	戦略シミュレーション	未 定	03-3222-8639	Win 95・98
1999年夏	● ヒドゥン&デンジャラス	ズー	3Dコンバットアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年夏	Microsoft Flight Simulator98 Expansion Pack：メーデー メーデー	ズー	フライトシミュレーション	6,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年夏	シムシティ 3000 日本語版(Mac版)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	経営シミュレーション	未 定	03-5436-6499	Mac
1999年夏	● Midtown Madness 日本語版	マイクロソフト	レース	未 定	03-5454-2300	Win 95・98
1999年夏	● ウォーゾーン2100	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	未 定	052-775-8380	Win 95・98
1999年夏	● コマンドス ネクスト 続・特殊工作大作戦	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	未 定	052-775-8380	Win 95・98
1999年夏	● RALLY CHAMPIONSHIP 99	イマジニア	レース	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年夏	● レクイエム 完全日本語版	イマジニア	アクション	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年夏	● F/A-18E スーパーホーネット 完全日本語版	イマジニア	フライトシミュレーション	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年夏	● STARCRAFT EXPANSION PACK：BROOD WAR(Mac版)	ソースネクスト	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-3551-5900	Mac
1999年夏	● WARCRAFT II PLATINUM	ソースネクスト	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-3551-5900	Win 95・98
1999年秋	● ファルコン 4.0 日本語版	メディアクエスト	フライトシミュレーション	未 定	03-3222-8639	Win 95・98
1999年秋	● DIABLO II	ソースネクスト	RPG	9,800円	03-3551-5900	Win 95・98
1999年秋	● HOSTILE WATERS	イマジニア	シューティング	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年秋	● MAX PAYNE	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
1999年冬	● HEAVY METAL FAKK2	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
1999年冬	● NOCTURNE	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
1999年	英雄伝説V(仮)	日本ファルコム	RPG	未 定	042-527-6501	Win 95・98
1999年	新・英雄伝説IV朱紅い雫	日本ファルコム	RPG	未 定	042-527-6501	Win 95・98
1999年	イースII・エターナル	日本ファルコム	RPG	未 定	042-527-6501	Win 95・98
1999年	ソーサリアン・オリジナル	日本ファルコム	RPG	未 定	042-527-6501	Win 95・98
1999年	● ULTIMA：ASCENSION	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	未 定	03-5436-6499	Win 95・98
未 定	● GORDIAN.KNOT	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98

※この情報は1999年3月末日現在のものです。

Play Online Exclusive Review

032 EXPENDABLE (ネットワーク非対応タイトル)
034 STARSIEGE
036 MAGIC&MAYHEM
037 FISH ON! ～体感・夢のトローリング～
038 HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ
039 REQUIEM：AVENGING ANGEL
040 戦略プロ野球99+インターネット対戦
041 ビートダウン
042 ローラーコースター タイクーン (ネットワーク非対応タイトル)

Information

開発元	：マイクロソフト株式会社
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	：オープン
OS	：Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	：Pentium 90MHz以上
メモリー	：Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	：800×600ドット 256色以上
HD容量	：80MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中

アイコンの見方

アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン

メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン

マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

CD-ROMアイコン

このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.140、p.141を参照してください。

Informationの見方

★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。
★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95／98上（MS-DOSプロンプトの英語モード）でも動作します。
★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。
★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐に渡っております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。
★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、── の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。
★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさるさいは、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン

ネットワーク非対応タイトルであることを表します。

近未来の惑星で行われる人造兵士とエイリアンの果てしない戦い

エクスペンダブル

「INCOMING」など、美しいグラフィックに定評があるRage Games社。その最新作が、この「EXPENDABLE」だ。INCOMINGは戦闘機を題材にした3Dシューティングだったが、EXPENDABLEはトップビュー形式のシューティングゲームとなっている。未来の惑星上を、エイリアンを倒しながら突き進め。

戦うために生まれた人造兵士を操りエイリアンから惑星を取り戻せ

西暦2463年、人類はその勢力を宇宙のかなたにまで広げていた。そして、地球から遠くない惑星や衛星の不毛な大地を、人類が生活するのに適した土地に改造していった。しかし、その勢力を広げていくうちに、ついに人類は自分たち以外の生命体、Charvaと接触する。Charvaたちは、人類が改造した惑星の空気が素晴らしいものだと分かると、地球へ向かって侵攻を始めた。人類の宇宙への拡大は、今や自らを滅亡へと導こうとしていた。

そんな状況の中、数ヵ月前に絶滅させられた一つの植民星から、1隻の宇宙船がひそかに発進した。その宇宙船の中では、地球最強の戦士の遺伝子から作られた人造兵士が、タンクの中で育ちつつあった。ハンティングと殺しのスリル以外には興味を持たない殺人マシン、その名はGrunt。君の使命はこのGruntを操り、Charvaたちから奪われた惑星を取り戻すことだ……。

このようなストーリーで始まる「EXPENDABLE」だが、プレイそのものはいたってシンプルだ。敵を倒しながら突き進んでいけば、おのずとミッションをクリアできるようになっている。ライフルと手榴弾を武器に戦っていくのだが、古いゲームを知っている人ならば、タイトーの「フロントライン」やSNKの「怒」シリーズを思い出してもらえれば、大まかなイメージは理解してもらえることだろう。

ステージの各所には救助を待っている人が座り込んでいる。彼らに触れるとボーナスポイントが入り、体力が10回復する。弾が当たると死んでしまうので、見つけたら素早く助けよう

武器を乱射するだけではクリアできない工夫されたゲーム性

EXPENDABLEをプレイするには、少し変わった操作方法を身に付ける必要がある。まず、Gruntを移動させるときには、カーソルの上下で前進と後退、左右で方向転換ができる。また、ZキーとXキーを押すことで平行移動することも可能だ。横への平行移動と方向転換をうまく使いこなすことで、敵の攻撃を避けながら反撃するということができるので、この操作に慣れることがEXPENDABLEのポイントといえる。ほかにも、Gruntが下方向を向いている時には操作が逆になる点にも注意が必要だ。最初は少々戸惑うかもしれないが、ラジコンカーを操作しているようなものなので、しばらくすれば慣れることができるだろう。

Gruntは最初、貧弱なパルスライフルしか装備していない。しかし、敵を倒したり、各所に配置されているコンテナを破壊することで、より強力な武器を3種類まで装備することができる。武器には弾数制限があるが、同じ武器を拾って弾数を増やすと、より強力な効果を発揮する。例えば、広範囲を攻撃できるスプレッドパルスライフルも、最初は1方向しか攻撃できないが、弾をためていくことによって、3方向から5方向へと攻撃できる範囲が広がっていく。また、連続してダメージを与えることができ、体力の少ない敵ユニットが密集している場所で威力を発揮する火炎放射器は、非常に短い射程距離しか持っていないが、効果を高めていくことで射程距離を延ばすことができる。

当然ながら、いつ、どんな状況で、どの武器を使うかという戦略が重要になってくる。武器アイテムは次々と出てくるので、基本的にはどんどん使って構わない。しかし、強い敵ユニットが出てくる場所で貧弱な装備しかないと、非常に厳しい戦いを迫られることになる。かといって雑魚ユニット相手に弱い武器で時間をかけて戦っていると、タイムアップしてしまうことになりかねない。結論としては、14種類あるうちの三つの武器を使い分け、無駄弾を使わずに素早く敵を倒していくのがベスト。その効率を上げるテクニックを追求することがEXPENDABLEの面白さだと言える。

敵ユニットも多種にわたってお

EXPENDABLEのゲーム画面。画面の左上にはGruntの体力、残機数、武器の残弾数などの情報が表示されている。中央の数字は残りタイムで、0になるとGruntを1人失う。右上のクレジット数はコンティニューできる回数を表している

対ボス戦では、強力な火力を用意して臨もう。周りには、たいていアイテムが配置されているので、有効に使いたい。相手の体力はゲージで表示されるので、落ち着いて戦おう

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	Rage Games社
販売元	イマジニア株式会社
問い合わせ先	イマジニア株式会社 ユーザーサポート 03-3343-8900
価格	9,800円
OS	Windows95／98
CPU	Pentium 200MHz以上（PentiumII 266 MHz以上推奨）
メモリー	32MB以上（64MB以上推奨）
ビデオ	DirectX6およびDirect3Dに対応する4MB以上の3Dビデオカード（8MB以上のAGPビデオカード推奨）
HD容量	70MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上（12倍速以上推奨）
サウンド	DirectX対応の16ビットサウンドカード（3Dサウンド対応）
対応API	Direct3D
PC-98での動作	未定
発売時期	5月28日予定

©1998 Rage Games Limited 1999 All rights reserved.

手榴弾を使えば、着弾点の近くにいる敵をすべて倒すことができる。非常に強力なので、できるだけ多くの敵を巻き込める状況で使いたい。ただし、敵に密着して使うと自分もダメージを受けてしまうので、注意しよう

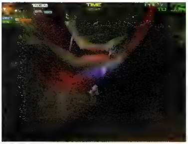
り、さまざまな攻撃を仕掛けてくる。中には、1発食らっただけでGruntが瀕死の重傷を負わされてしまうこともあり、一瞬たりとも気が抜けない。しかし、そういった攻撃を繰り出してくる前には必ず前兆があるので、敵ユニットの動きをしっかり見ていれば大丈夫だ。EXPENDABLEでは、あまり回復アイテムが出現しないので、敵の攻撃に対して緩慢に動いていると、あっという間に殺されてしまうので注意しよう。そのほかにも、通路を進んでいくと、突然前後に敵が現れて挟み撃ちされたり、敵の爆撃によって新たな道が開けるといった、プレイヤーを飽きさせない工夫が随所に施されていて、常に緊張した戦いを楽しめる。

PentiumIIIに対応した美麗なグラフィックに注目だ

「INCOMING」のグラフィックで、プレイヤーの度肝を抜いたRage Games社が開発したゲームだけに、当然、グラフィックも目を見張る出来になっている。特に、爆発関係のエフェクトに力が入っているようだ。INCOMINGで敵機を撃墜したときの爆発も非常にきれいだったが、敵機を中心に単純な円形で描かれていた。そのため、作られたCGを見ているという印象を受けてしまい、リアルさという意味では若干の不満があった。しかし、EXPENDABLEではより自然な爆発が表現されていて、そういった不満はほとんど感じられなくなっている。

また、PentiumIIIの新命令(ストリーミングSIMD拡張命令)に対応している点も見逃せない。PentiumIIIでEXPENDABLEをプレイすれば、複数の光源によるいくつもの影が描写される上に、敵の発射した弾による影までもリアルタイムで表現される。今回はPentiumIIIでプレイできなかったことが非常に残念だが、筆者のPentium II 266MHz+Voodoo2のマシンでも、従来のゲーム以上の画像が楽しめるだけに、PentiumIIIを使ったらどんなことになるのか、ワクワクしてくる。また、日本での発売元であるイマジニアからは、このEXPENDABLEのほかにも、「ディセント 3(仮称)」をはじめ、PentiumIII対応のゲームが続々と発売される予定だ。PCゲーマーならPentiumIIIをまず用意しておかなければならない時代がすぐそこに来ていると言えるだろう。

サウンド関係のサポートも充実している。Direct3Dによる3Dサウンドはもちろん、EAXやA3Dなどにも対応しているので、「Sound Blaster Live!」などのEAX対応サウンドカードと4WAYスピーカーを持っていれば、非常にリアルな音響効果を堪能できる。EAXに対応しているタイトルは、まだ豊富にあるというわけではないので、Sound Blaster Live!のポテンシャルを存分に発揮できるEXPENDABLEは貴重なタイトルだ。



敵の弾に注目してほしい。弾の光で地面も紫に光っていることがわかるだろうか? 赤い光が当たっている地面に対してもグラデーション効果がかかっている。複数の光源処理をこなしながらも、処理落ちはほとんど起こらない

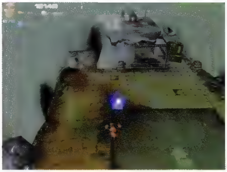
協力プレイの画面。シングルプレイとの違いは、クレジット数の代わりに2Pのデータが表示されることぐらいだ。画面内に2人がいる必要があるので、どちらに進むのか話し合いながら進めていこう

協力プレイで敵をほんろうしよう

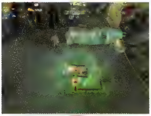
EXPENDABLEは残念ながらネットワークプレイには対応していない。そのかわり、1台のパソコンで2人のプレイヤーによる協力プレイができる。ゲームのこつは比較的理解しやすいので、友達を家に呼んでワイワイと楽しんでプレイするといいだろう。協力プレイでは、シングルプレイではできないような戦い方をすることができる。例えば、敵は最も近くにいるGruntを攻撃するようになっているので、1人がおとりとなって敵の近くを逃げ回り、もう1人が遠くから攻撃すれば、難しい場面も簡単にクリアできるはずだ。また、1人では見逃しがちなシークレットも、2人なら見つけやすい。シークレットを発見したボーナスポイントはステージクリア時に平等に加算されるので、先を争って奪い合う必要もない。

EXPENDABLEはDreamcastに移植される予定になっていることからも分かるように、どちらかと言うと、パソコンよりはコンシューマーゲームを意識した作りになっている。1人でプレイしても楽しいが、やはりここは2人でプレイしてもらいたい。EXPENDABLEとは「犠牲にしても仕方がないと見なされた兵士」という、割と残酷な意味のタイトル。しかし、2人でプレイすれば、タイトルとは違って、互いを犠牲にすることなく助け合っていける。対戦ゲームが全盛の中、協力プレイの面白さをEXPENDABLEで再確認してみてはいかがだろうか。

(M-husky)

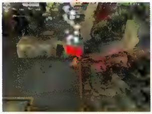


このパスカードを手に入れると、前方にあるゲートが開き、次のステージに進むことができる。4種類のカードがあり、それぞれドアを開けたり、レーザーバリアを通り抜けたりするのに使う



輸送用の超低温装置に閉じ込められた人たち。うかつに近づくと防御装置が働き、毒ガスが発生してしまう

亜空間ゲートによって移動した先で、超低温装置のかぎを発見。持っているかぎの数だけ解除できる



超低温装置を解除して人質を救出。ボーナスとして、アイテムが手に入る

Rage Games社の代表タイトル

Rage Games社は、イギリスのメーカーならではの個性的なタイトルを制作している。中でも、美しいグラフィックには定評があり、INCOMINGでは素晴らしいグラフィックでわれわれを驚かせてくれた。これまでに発表してきた代表的なタイトルは以下のとおりだ。

DEAD BALL ZONE:相手のチームを力でねじ伏せる、架空のスポーツゲーム

INCOMING:異星人のUFOと、さまざまな兵器で戦うアクションゲーム

Jonah Lomu RUGBY:リアルさを追求し、細やかな動きを表現したラグビーゲーム。ラグビーをテーマにしたゲームはめずらしい

THE WAR OF THE WORLDS:19世紀のイギリスに火星人が攻めてきたという設定の戦略シミュレーション

また、「HOSTILE WATERS」や「DISPATCHED」など、大いに期待できそうなタイトルが予定されており、その動向に注目したい。

1999年後半に発売予定のHOSTILE WATERS。世界が一つの国家に統一された21世紀を舞台に、世界の支配を狙う組織と戦う、アクションと戦略シミュレーションを組み合わせたゲームだ

戦闘用ロボットが繰り広げる激しい戦闘 操作性も良好な TRIBESのロボット版タイトル

スターシージ

2足歩行のロボットを操縦し、各種の作戦を遂行していくコンバットシミュレーター「STARSIEGE」。マルチプレイに関する充実した機能や、各種操作環境に合わせた設定ファイルの存在などのおかげで、初心者にも比較的遊びやすいのが大きな特徴だ。

ロボットを操縦する楽しさをTRAININGモードで修得

F1マシンを題材にしたレースゲームや、フライトシミュレーターの面白さは、普段なかなか接することのできない乗り物を自由に乗りこなせる、という点にあると思う。「こんな乗り物に乗ってみたい」という欲求や夢を、とてもリアルにかなえてくれるわけだ。これらのゲームでは、現実に存在する乗り物が題材になっているが、そこから少しばかり発展し、現実にはありえない、空想上の乗り物を扱ったものが登場するのは、自然の流れと言える。

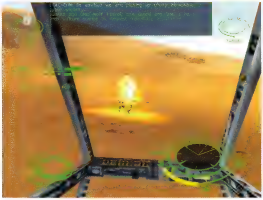
こういったシミュレーターでは、リアリティーを向上させるため、対象の乗り物の操作をなるべく克明にゲームシステム上で再現する必要がある。2次元の移動しかしない自動車のシミュレーターならまだしも、フライトシミュレーターでは、実機となるべく同じような操作体系を用意し、覚えきれないほどのキーを使用しなくてはならない場合も多い。「MECHWARRIOR」から始まった、ロボットもののコンバットシミュレーターに関してもそれは言えることで、リアリティーが増すほど、操作が複雑になっていく傾向が見られた。

ここで紹介する「STARSIEGE」も、使用するキーの数は多い。しかし、ボタン数の多い最近の各種ジョイスティックやパッドに対応した、専用の設定ファイルが用意されているため、それらの入力デバイスを持っているなら、かなり合理的なボタン配置で操作ができるようになっている。

また、ロボットということで移動に関する感覚は大きく異なるが、マウスで視線移動させながら、左クリックで攻撃を行いつつ、キーボードで移動することができるため、3Dシューティングに慣れた人なら、この方法で操作するのも悪くない。

どういった入力デバイスを利用するにせよ、メニューに用意されたTRAININGモードで四つのミッションをこなせば、実戦に必要な各種の操作を楽に覚えることができるはずだ。

この手のシミュレーターを「操作が面倒そうだ」という理由で敬遠している人がいたとしたら、まずはこのSTARSIEGEを一度でも遊んでみてほしい。2足歩行のロボットを乗りこなす楽しさが、きっと味わえるはずだ。



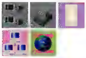
この手のゲームで遊んだことのない人にとっては、走行状態から停止、前進から後退といったスピードの調節が瞬時にできずに困惑するかも。それだけに、操作を習熟し、敵をうまく撃破したときは気持ちがいい。爆発の処理はかなりきれいだ

二つのCAMPAIGNモードでは奥の深いミッションが楽しめる

シングルプレイでは、独立した一つのマップを遊ぶ、といった遊び方はできない。1人でCPUを相手にする場合は、ストーリーの進行に合わせてミッションがより複雑化していく、CAMPAIGNモードを選ぶことになる。

CAMPAIGNは、HumanとCybrid（Advanced）の2種類が用意されている。基本となるHumanでは、敵対する二つの勢力の一方に属し、数々の戦闘をこなしていく。戦況は徐々に複雑化し、やがてプレイヤーの活躍などから収束を見せ始めると、今度は未知の勢力Cybridが現れ、人類対Cybridという、より大きく激しい戦争へと発展する。ここから、2番目のCAMPAIGN、Cybridへとつながる構成になっている。

各ミッションは、ブリーフィングを見ないとスタートさせることができない。ここで、文字と音声によってミッションの状況が説明されるわけだ。もちろん、すべて英語ではあるが、OBJECTIVESというボタンをクリックすると、そ



Information

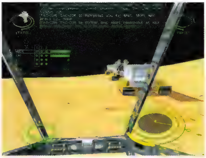
開発元	：Dynamix社
販売元	：Sierra Studios社
価格	：$49.99(US)
OS	：Windows 95／98／NT 4.0
CPU	：Pentium 166MHz以上（3Dアクセラレーターがある場合） Pentium 200MHz以上（3Dアクセラレーターが無い場合）
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：680×480ドット、256色以上のDirectX対応SVGAカード
HD容量	：264MB以上(Buddy installの場合)
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX6対応カード
対応API	：Direct3D、Glide、OpenGL
発売時期	：発売中(アメリカのみ)

©1999 Sierra On-Line, Inc. All Rights Reserved.

「2足歩行の兵器なんて非実用的だ」と思わないこともないが、いざ相手にしてみると、戦車タイプに比べて格段に攻撃を当てづらいことがわかる。確かに脚部を壊されるとそれで身動き取れなくなるのは切ないが、「デザイン以外にも利点があるのかも？」などと一瞬思わされてしまう

後半になると、使用できる機体が格段に増える。武装や装甲、エンジンなど、各パーツを自分でアレンジし、自分にとって使いやすい機体を作成するのも、このゲームの大きな楽しみとなっている

ミッションが進むと、兵を雇い、小隊を結成することも可能になる。当然のことながら、ミッション遂行途中に死んでしまった雇い兵は二度と使えない。能力の高い部下がやられてしまったら、ミッションをやり直したほうがいいかも



部下たちと共に、輸送部隊を護衛しているシーン。攻撃力を持たない輸送部隊を、無傷で目的地に送り届けるのは難しい。多彩で変化に富んだミッションは、プレイヤーを飽きさせることがない

のミッションで具体的に何をすればいいのかが個条書きで簡潔に表示される。従って、英語が苦手な人でもさほど苦にならず、ゲームを進めていくことができるだろう。

ミッションの内容は、敵部隊への攻撃あり、味方輸送部隊の護衛あり、偵察あり、また、それらの複合もありと多岐にわたり、プレイヤーを飽きさせることがない。しかも、ある程度進むと、部下を雇って部隊を指揮することも可能になるなど、戦術的な広がりも見せる。

難易度の上がり方も比較的均一で、プレイヤーのスキルの向上具合をよく考えているように思われる。大敗を喫してしまっても、冷静に状況を考え、別のアプローチを試みると、驚くほどすんなりとクリアできてしまったりするのだ。そういう意味でも、このSTARSIEGEはかなり遊びやすいゲームと言えるだろう。

また、プレイヤーが搭乗する機体は、初めは1種類だけしかないが、ミッションが進むにつれ、いくつもの種類が使えるようになる。同じ機体でも、武装を自分好みにアレンジしていくことが可能だ。プレイヤーが使える機体は、2足歩行のロボットが多いが、中には戦車のようなタイプもある。好みや戦況に応じて変更し、アレンジを加えていく。これもまた、このゲームの大きな楽しみの一つとなっている。

サーバーはリストで表示 IRC機能も搭載

マルチプレイも、遊びやすくデザインされている。メインメニューからMULTIPLAYERを選択し、すでに存在するサーバーへ接続するならJOIN GAMEを、自分がホストサーバーとなるのであればCREATE GAMEを選択する。デスマッチのほか、CTF(Capture The Flag)にも標準で対応しており、プロトコルにはIPXとTCP/IPが使える。インターネット回線を通じて、多くの人々との戦闘を楽しむことが可能だ。

JOIN GAMEを選ぶと、そのとき選択されているプロトコルに対応したサーバーリストを自動的に取得し、表示されたサーバーの中から好きなものを選ぶだけで、簡単に接続することができる。このサーバーリストには、PING値や接続しているプレイヤー数、マップ名など、およそ必要と思われるデータはひととおり網羅している。3Dシューティングの対戦サーバー検索などによく用いられるGAMESPY 3Dのような機能を、標準で装備しているというわけだ。

ランチャー機能を内蔵してるため、インターネット上で対戦するのにも専門的な知識はまったく必要ない。画面ではバラバラの状態だが、各項目ごとにソートをかけて、昇降順で表示させることも可能だ

Dynamix社はこのゲームのためのIRCサーバーを立てている。ゲーム自体にIRCクライアント機能も内蔵されているから、特にほかのソフトをそろえる必要はない。英語に自信があるなら、対戦相手を探したり、情報交換をするのにはうってつけの場と言える

自分がホストサーバーとなってゲームを楽しむ場合は、マップや基本的なルールのほかに、ゲーム中に使用できる機体や武器に制限をかけたりなど、細かな設定も可能になっている。いずれも画面上に表示された項目に適した数字を入力したり、チェックを入れたりするだけなので、あまり悩む必要はない。対戦に関しての機能も充実しているのだ。

4月上旬の時点で、インターネット上に多数のサーバーが立ち上がっている。日本からPING値200〜300で接続できるサーバーも数ヵ所あり、これらのサーバーを選べば、かなり快適なマルチプレイを楽しむことができるだろう。

NORMAL QUAKEなどと同じで、PING値が悪いと攻撃が相手に当たらないというよりも、実際の武器の発射間隔がかなり落ちてしまうようだ。もっとも、移動に関してはかなりスムーズに動作するので、もしかしたら、ただ単に相手との腕の差が開き過ぎているだけなのかもしれない。

面白いのは、IRC(Internet Relay Chat)クライアントの機能も内包しているという点。開発元のDynamix社がirc.dynamix.comというクローズドなIRCサーバーを立てていて、そこへ手軽に接続できるようになっているのだ。プレイヤー同士の交流の場として、IRCクライアントを内包しているソフトはかなり珍しい。半角英文字しか通らないが、なかなか良いアイデアだと思う。

最後に、気になった点についても少し述べておこう。

まずは描画に関して。APIはDirect3D、GlideとOpenGLに対応し、レーザーや爆発の処理はかなりきれいで、処理速度もそれなりに速い。しかし、ごくまれに、テクスチャーが一部分ごっそり抜けてしまうことがあるのだ。ドライバーのせいか、あるいはエンジンのせいなのか。

もう一つは、CAMPAIGNで部下を雇ったときに関して。彼らに戦車タイプの機体を使わせ、自分のところへ集まるように命令を出すと、プレイヤーの機体に何度も何度も体当たりを食らわせてきたりするのだ。さほどの実害はないものの、これがかなり不愉快。また、機体と機体、機体と建物などが密接してしまうと、たまにハマりこんだように身動きが取れなくなってしまうことがあった。

いずれにせよ、どれもささいなことで、ゲームの面白さを損なうものではない。パッチで近いうちに改善されることであろう。

冒頭にも書いたが、ロボットを自由に操縦して、敵を撃破し、ミッションを次々とクリアしていく楽しさは、なかなかのもの。ぜひ一度、プレイしてみることをお勧めする。

(稲垣宗彦)

STARSIEGEに登場する兵器たち

Avenger

戦車タイプの兵器。ほかにも何機種か存在するこのタイプは、基本的に2足歩行タイプに比べて、安定して高い機動力を誇る。だが、STARSIEGEの中では見劣りするので、自分用のマシンとしてはなかなか選ぶ気にならないのが難点

Gorgon

シルエットが小さめな割に、高い機動力と大きな積載能力を誇る。そのため、さまざまな武器や装備を積むことが可能だ。デフォルトでも強力だが、アレンジしても楽しい。かなり後半になってから手に入る機体だが、使い勝手はすこぶる良い

Olympian

見たとおり、重装備の2足歩行タイプ。多くの武器を積むことができ、強力な破壊力を誇るのだが、移動が遅く、また意外と撃たれ弱いという弱点を持つ。実際の運用には、技術と経験が必要な機体と言えるだろう

Outrider Emancipator

CAMPAIGNモードの序盤で大活躍する機体。攻撃力こそいまひとつだが、機動力、装甲のバランスが良く、とても使いやすい。部下の雇い兵をきちんと使いこなせれば、後半になっても使い続けられるはずだ

Talon

Olympianと見るからに対照的な2足歩行タイプの兵器。火力は低く、また装甲もいまひとつ頼りない。とにかく機動力で敵の攻撃をかいくぐり、活路を見いだしていくというのが、このTalonでの戦い方。上級者向けの機体だ

1999年は ロボット系ゲームの 当たり年!?

ここで紹介したSTARSIEGEをはじめとして、「HEAVY GEAR Ⅱ」や「MECHWARRIOR 3」などのロボットを主体としたゲームが続々と発売される予定だ。どちらの作品も、3Dエンジンのリニューアルなども手伝い、それぞれの前作よりもさらにリアリティー、興奮度が増している様子。1999年はこの手のロボットを操作するタイプのシミュレーターの当たり年と言えるのかもしれない。

また、2足歩行のロボットが主人公であるという点では、今年の夏に発売される「SLAVE ZERO」も注目すべき作品と言えよう。もっとも、SLAVE ZEROはシミュレーターというより、3Dアクションシューティングに属する作品。身長15メートル近い巨大ロボットが、街の人々をものともせずに暴れ回るという、従来見られなかった痛快(?)な内容だ。

このSLAVE ZEROを加えると、STARSIEGE以降には計3作品のロボット系ゲームが、1999年前半でリリースされることになる。今年は、ロボット系ゲームタイトルの当たり年と言って間違いなさそうだ。ちなみに、MECHWARRIOR 3とSLAVE ZEROのデモは今月号の付録CD-ROMに収録されている。

ファンの期待が高まっている「HEAVY GEAR Ⅱ」。グラフィック面でも、前作よりかなりグレードアップしている。7月号で特集記事を掲載する予定だ

MAGIC & MAYHEM

魔力を駆使してはるかな旅へ
独特の魔法生成システムを使いこなせ

マジックアンドメイヘム

完全日本語版

ちょっと異色のシミュレーションRPG「MAGIC&MAYHEM」。主人公のウィザード、Corneliusとなって広大な世界、Avalonへ探索の旅に出かけよう。この世界ならではの特徴的な魔法の使い方を一刻も早く身につけて、行方不明になった叔父を探し出すのだ。

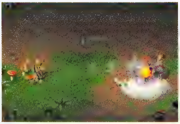
魔法がすべてのファンタジー世界の旅 賢きウィザードとなって勝利を手にしよう

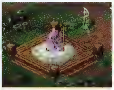
魔法使いが主人公のシミュレーションRPG。「MAGIC&MAYHEM」を一言で言い表すならばこうなる。主人公の駆け出しウィザード、Corneliusは、なぞの失跡を遂げた叔父を追って旅に出る。頼りとなるのはわずかな手がかりと心もとない魔法の腕前。それに、お供となる物言うカラス、Hermes。

叔父の失踪のかぎを握るのは邪悪なウィザード、Camulosだ。Camulosの繰り出す邪悪な魔法に対抗し、ユニコーンに導かれ、賢者に出会い、そして新たな地へと旅を進めていくのだ。旅する地域は30以上、使える呪文も最終的には60を越える。探索の旅には長い年月がかかり、いつしか若者であった彼は壮大な冒険の中で老境を迎える。

日本のゲームにもありそうなストーリーだが、難易度はシビア。最初のステージこそHermesが操作法を解説してくれる練習ステージとなっているが、第2ステージからは敵の猛攻に苦しめられることとなる。各ステージには自分のスタート地点と、目指す敵のウィザードの拠点がある。これを占拠すればそのステージはクリアだ。マップは薄暗く、自分の周り以外はスキャナと呼ばれる画面右上のマップでチェックすることとなるが、不鮮明なのであまりあてにはならない。マップには体力を回復させる食物、魔力を回復させるMana Spriteという消耗アイテム、そして待機することによってマナを回復させるPlace of Powerなどといった特殊ポイントが存在し、これらを敵より早く獲得することも重要となっている。

このゲームで最も重要な魔法、それは召喚だ。魔法は多くのマナを消費させるが、その回復手段は多くない。そのため、一瞬のダメージだけで終わる攻撃呪文よりも、長い間戦力となり、主人公の盾となるクリーチャーを召喚した方がはるかに役に立つのだ。主人公にはほとんど攻撃力がないため、自分は極力動かず、斥候となるクリーチャーを大量召喚してアイテムの獲得と敵の掃討に当たらせる。当然、敵もPlace of Powerに陣取り、マナを回復しながら次々とクリーチャーを召喚する。クリーチャー同士のぶつかり合いが勝敗を分けるのだ。


敵陣地を発見。自分は接近戦を挑まないで、召喚でバトルを解決だ。必要ならダメージ呪文で援護しよう


マナを回復する場所、Place of Power。ここの確保が勝敗の分かれ目となる

魔法と戦略が生きるマルチプレイ

MAGIC&MAYHEMの根幹を成す魔法システムは非常に特徴的なものだ。魔法生成ボックスを開き、「タリスマン」という器にマンドレイク、ひいらぎの葉などの触媒を投じることによって魔法が生み出される。タリスマンにはロウ、ニュートラル、カオスの三つが存在し、同じ触媒でもどのタリスマンに込めるかで使える魔法が異なる。例えば、ひいらぎの葉をロウのタリスマンに込めれば回復魔法となるが、カオスに込めればゾンビの召喚魔法に変化する。各ステージの間、またはマルチプレイの前にはタリスマンと触媒による魔法生成が必要だ。ステージの特徴によっては、どの魔法を準備するかでだいぶ難易度が変化したりするので気が抜けない。とにかくいろいろ試してみよう。

マルチプレイでは、MAGIC&MAYHEMのキャッチコピーの一つ、魔法と戦略(Sorcery&Strategy)が勝負のかぎを握る。ゲームにタイムリミットを設けることもできるし、さらに、先に述べた魔法生成ボックスでの魔法の準備時間にまで制限を設けることができる。これがなかなか面白く、時間切れで魔法の足りないままの対戦を余儀なくされたり、間違えて違う魔法を準備して開始してしまったりと戦いの始まる前からある種周到さが必須となるのだ。

プレイ前の戦略に重きが置かれる点はまさにキャッチコピーのとおり。一ゲームが比較的短いため、気軽に何度でも召喚バトルを楽しめる。(菅原有香)

魔法生成画面。左のウイントウか魔法を込めるタリスマン、右が触媒だ。できる魔法名はカーソルを合わせると表示される

マルチプレイ、敵陣でのバトル。彼を守るクリーチャーが大量にいる上、強力なダメージ呪文を投げかけられてしまった

お供のHermesがMana Spriteの場所を教えてくれた。Hermesのくれる情報は重要なものが多いので、聞き逃すと損をするぞ

エルフ

ファウン

ナイト

レイス

レッドキャップ

ゾンビ

トロール

ユニコーン

バジリスク

Information

開発元	Mythos Games社
販売元	株式会社P&A
問い合わせ先	株式会社P&A 042-525-9501
価格	7,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 166MHz以上(Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	DirectX 6.0に対応のカード
HD容量	100MB以上(275MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	8倍速以上(12倍速以上推奨)
サウンド	Windows 95／98に対応のカード
対応API	DirectDraw
PC-98での動作	未定
発売時期	5月26日

©1998 Mythos Games. All rights reserved.
掲載した画面は英語版のものです。

さおを上げろ、ラインを緩めるな
息もつかせぬ魚とのバトル

Fishing Tripでは小型の魚もコレクションできる。Tournamentではポイントにならないのでリリースするしか選択肢がない

フィッシュオン!
～体感・夢のトローリング～

鹿狩りブームの次は釣りブームか? 「FISH ON!」は、松方弘樹氏や梅宮辰男氏の貢献で「タフガイのスポーツ」として定着したトローリングを楽しめるゲーム。巨大魚との駆け引きは、まさに1対1の真剣勝負だ。

魚の呼吸をつかんで釣り上げろ トローリングは単純に見えて奥深い

アメリカの格言に「釣りばかりしていないで、狩りをしなさい」というのがある。チャンスを座って待つのではなく、自ら求めて行動せよという意味だ。けれど、この「FISH ON! ～体感・夢のトローリング～」をプレイすれば、この格言はトローリングには当てはまらないことが分かる。トローリングは「狩りよりも激しい、魚との戦い」だ。しかも、かなりエキサイティングである。獲物を釣り上げるには操船やさおさばき、リールの巻き取りタイミングを微妙かつ大胆にこなす必要があるのだ。

ゲームモードは、Fishing TripとTournamentの二つがある。Single Playerモードでは、Fishing Tripがいわば練習モードで、Tournamentが世界11カ所の大会を転戦するアドベンチャーモードとなる。制限時間内に対象となっている魚を釣り、最も大きい獲物を釣り上げた者が勝つ簡単なルールだ。しかし、勝利条件は3位以内と厳しく、これに入賞しないと次のツアーには参加できない。

ゲームが始まると、まずCASTボタンでラインを投入。魚群探知機を見ながら船を魚のそばに寄せて、魚がパクッと食いつくところまでは簡単だ。このゲームのメインは、ここから釣り上げるまでの魚との駆け引きにある。魚を正面に据えるためにカーソルキーで操船し、マウスを小刻みに回すように動かしてさおを上げ、降ろすときに左クリックでラインを巻き取る。

こつは、魚がまだ元気で、引く力があるときはさおを上下させて魚を疲れさせ、おとなしくなったところで素早くラインを巻き取ること。急な操作をすればラインが切れてしまうし、フィニッシュでモタモタしているとルアーが外れてしまう。筆者も「あと20フィート」というところで何度もラインが外れ、とても悔しい思いを何度も経験した。

大型魚になると、弱ったと思わせて再び激しく暴れ出す。当たりが来てから釣り上げるまでは2分前後かかる。その間は気を抜かず、ひたすらキーボードとマウスを動かす。すぐに引き上げようとは思わない方がいい。

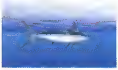
釣りファンをも没頭させる 本物を感じさせる出来

マルチプレイはTournamentと同じルールで、制限時間内の釣果を競う。今回は釣り好きの友人とLANで遊んでみたのだが、どうしたことか、ライバルが画面上で出現しない。同じマップで同じ時間にさおを投げているのに、ライバルの船が見えないのだ。テレビでタレントが競っているように、私たちも船を並べて遊びたかったのだが……。唯一ライバルの存在が確認できるのはタイムリミット後の結果表示画面だけだ。海に出ている間は孤独で、シングルプレイとまったく変わらない。ライバルと同時にヒットしてラインが絡まるとか、あるいは操船して邪魔できたら面白いと思うのだが、どうだろう。マルチプレイらしく楽しめたのはゲーム終了後の「すごく大きかったよ。釣り逃がしたけど」という自慢のし合いだ。まさしく本物の釣りと一緒の会話だった。

Force Feedback Proに対応してほしいと思ったが、友人いわく、「本物の手応えは身体が投げ飛ばされそうなほど強く、半端に再現されるよりはこのままの方がいい」とのこと。魚との駆け引きはつぼを押えていていい感じだそうだ。実際、当たりがきてからは操作に夢中で、2人とも無言で没頭していた。波の音も心地良く、レジャー気分を満喫できるゲームだと思う。ストレス解消にもお勧めだ。次回作には南国土佐の「カツオの一本釣り」をリクエストしたい(笑)。 (杉山淳一)

CASTボタンでルアーを投げる。画面右上には魚影がレーダー表示される

ヒット! 魚が船の下に回り込むとラインが切れるので、巧みに操船して視野の中央にラインを伸ばそう。画面左上はラインのテンションを表示している。ゲージが赤いほど引く力が強い。切れそうになると糸がピンピン鳴り始めるので操作はストップ。魚側のゲージが白くなったら巻き取りのチャンスだ

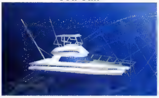


Spaceキーかctrlキーで魚を確認できる。ポイント対象の魚でなければCキーでラインをカットして時間を節約しよう

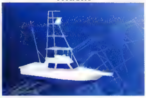
うまく引寄せられたらギャフを打ち込んで釣り上げる。みなぎる達成感! しかし、このカジキはこれでもまだ小さい方だ

魚に合わせてルアーを選ぶ。これを間違えると、カジキが対象の大会なのにサメばかりヒットしてしまうことも。大物でも対象外では時間のむだになってしまう

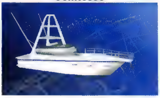
Sea Caif



Trident



Comtesse



ボートは7種類から選べ、回頭性、前進速度、後退速度に違いがある。大型魚を追いかけるなら後退速度、ポイントを頻繁に変えるなら前進速度、すばしこく逃げ回る魚には回頭性を重視して選択しよう

Information

開発元	: Interplay Productions社
販売元	: 株式会社サイバーフロント
問い合わせ先	: 株式会社サイバーフロント ユーザーサポート 052-779-6549
価格	: 6,800円
OS	: Windows95／98
CPU	: Pentium 133MHz (Pentium 166MHz以上推奨)
メモリー	: 16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	: 640×480ドット、256以上 (Direct3D対応カード推奨)
HD容量	: 292MB以上
CD-ROMドライブ	: 2倍速以上
サウンド	: 上記OSで動作するもの
対応API	: Direct3D
PC-98での動作	: PC-9821シリーズで可
発売時期	: 5月21日

©1999 Taff System. All rights reserved.

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC

ヒーローズオブ マイトアンドマジック Ⅲ

眠れないプレイヤーが続出の 魅力あふれる ファンタジーシミュレーション

MIGHT AND MAGICシリーズの外伝シリーズ第3弾が発売された。その名も「HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ」。ファンタジー世界を舞台にした、このターン制シミュレーションは、しっかりとしたゲーム内容と華麗なグラフィックでプレイヤーを魅了する。

多数のバージョンアップ要素 クリーチャーは8系統112種

「CIVILIZATION」などと共に、「HEROES OF MIGHT AND MAGIC」シリーズは、ターン制の戦略シミュレーションとして世界中の多くのプレイヤーに支持されている。「MIGHT AND MAGIC」という有名ファンタジーRPGシリーズの外伝として位置付けられており、登場するクリーチャーやヒーロー、舞台設定もすべて共通となっている。グリフィンやドラゴン、ビホルダーなど、おなじみのモンスターたちも登場するので、今までファンタジーRPGを中心にプレイしてきた人にもお勧めしたい。

さて、最新作の「HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ」(以下HEROESⅢ)だが、核となるシステムには極端な変更を加えず、さまざまなバージョンアップや新要素の導入によって戦略性を高めているのが特長。基本的なゲームの流れは前作と同様だ。

プレイヤーは町でヒーローを何人か雇い、ヒーローが指揮する部隊にクリーチャーを配属する。ヒーローは敵の部隊と戦いつつ、各地にある資源を確保し、町を占領していかなければならない。戦闘に勝利すると、ヒーローは経験値を獲得し、戦闘や魔法のスキルがレベルアップしていく。増やした資源やお金を使って、クリーチャーや拠点となる町を増強し、さらに自軍を強力にしていく。シナリオによってミッションクリアの条件が異なり、コンピュータープレイヤーと協力して敵を倒さなければならないこともある。

ゲームを進める上でポイントになるのは、町の増強だ。雇えるクリーチャーは、町に建設された施設によって変化し、強化されていく。町には八つの種類があり、Castle Townsでは人間の戦士を、Necropolis Townではアンデッド系のクリーチャーを雇えるといった具合だ。魔法を覚えたり、アイテムの取引をするのも町の施設で行う。

前作からパワーアップした点はかなり多い。1人のヒーローにつき7種類までのクリーチャーを引き連れられるようになり、マップや戦闘フィールドのスケールも大きくなっている。クリーチャーの種類自体も8系統112種に増え、戦闘がよりエキサイティングなものになっている。また、バリスタや休息テントなどの兵器を持ちこめるようになったことで、戦闘時の駆け引きにもひねりが加えられた。

シナリオでは、さまざまな広さのマップが数多く取りそろえられ、条件の変更で難易度が変えられる。キャンペーンモードでも六つのストーリーが用意されているので、かなり盛りだくさんの感じがする。

城に立てこもる敵のヒーローとの決戦。城の周りは城壁に囲まれていて、簡単には攻められない。投石器で突き崩そう

ヒーローは、たくさんのアーティファクト(魔力を持ったいにしえのアイテム)を装備することができる。これで能力が大幅アップ

インタフェースも改良された。クリーチャーの雇用がまとめて行えるなど、さらにユーザーフレンドリーに。雇えるモンスターは町の種類によって変わる

Mplayer、Zone、Heat と世界の大手サーバーにフル対応

シングルプレイは今回もかなりの出来。同じシナリオの難易度を徐々に上げていって、自分の限界に挑戦するも良し、難易度変更が許されず、妥協やごまかしの効かないキャンペーンをすべて制覇するもよし。パソコンの前から離れられないくらい、プレイヤーを夢中にさせてくれる。

また、HEROESⅢではシングルプレイだけでなく、各種ネットワーク対戦を楽しむこともできる。中でも、ユニークなのはHot Seatというマルチプレイ。これは、一つのパソコンを使って順番に席を交代して遊ぶという、なんとものんびりしたプレイスタイル。また、メニューからOnline Serviceを選ぶと、Mplayer、MSN Gaming Zone、Heat.netによるネットワークプレイが選択できるので、インターネットを使ったマルチプレイでは、対戦相手に困ることはないはずだ。

とにかく、グラフィックも音楽も、すべてが丁寧に作りこんであるのがHEROESⅢの良いところだ。3Dレンダリングで作られたグラフィックや、豪華な雰囲気を醸し出すメイン画面など、優雅さと残忍さの入り混じった雰囲気は、血しぶきを出せばいいといった感じのゲームが多い昨今にあって、非常に好ましい。また、「コマンド&コンカー」のようなリアルタイム戦略シミュレーションしか知らないゲーマーにも、思考をフルに使うプレイが要求されるHEROESⅢの楽しさを、ぜひ味わってほしい。

6月には完全日本語版が発売される予定。英語版から日本語版へアップグレードすることもできる。シナリオやキャンペーンの内容を日本語で解説してもらえるのはありがたい。また、眠れない夜が続きそうだ。
(西尾ゆき)

豊富な呪文の数々

HEROESⅢでは、ヒーローは直接戦闘に参加しないので、魔法で自分の軍隊を支援することになる。魔法の効果と持続力はヒーローの能力に準じるため、ヒーローの能力を高めることはもちろん、いかに呪文を覚えるかがポイントになる。呪文は、町に魔法の塔を建てることで覚えることができ、塔の高さが高くなればなるほど高度な呪文を習得できる。しかし、すべての魔法を一つの塔で覚えきることは不可能なので、自分の支配する町を増やし、あちこちで魔法の塔を建てていかなくてはならない。

直接攻撃や移動魔法、支援魔法などさまざまなものがEARTH／AIR／WATER／FIREの系統別に、呪文書に書き込まれる

メインのゲーム画面は、さまざまな建物や資源がごちゃついていていい感じ。自分の統治する建物は旗で示される

クリーチャーを雇用するときは町の画面に切り替える。それぞれの建物にはきちんと効果がある。ごみごみとした町に変化していくのが箱庭的感覚で楽しい

Information	
開発元	：3DO Company社
販売元	：イマジニア株式会社
問い合わせ先	：イマジニア株式会社 ユーザーサポート 03-3343-8900
価格	：8,800円(有償アップグレード付き)
OS	：Windows95／98／NT 4.0 ServicePack4
CPU	：Pentium 133MHz以上 (Pentium 166MHz以上推奨)
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：DirectX6.0対応の800×600ドット、16ビット表示可能なビデオカード
HD容量	：200MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX対応のサウンドカード
対応API	：DirectDraw
PC-98での動作	：×(日本語版では対応予定)
発売時期	：発売中(日本語版は6月発売予定)

©1999 The 3DO Company. All rights reserved. Heroes of Might and Magic, New World Computing, 3DO, and their respective logos, are trademarks, and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company.

天使と悪魔の壮絶なる戦い
選び抜かれた天使となって人間界を解き放て

レクイエム：アベンジングエンジェル

神と悪魔の対立という古典的なテーマに、近未来というスパイスを加えた「REQUIEM：AVENGING ANGEL」。単なる3Dシューティングとは違って、アドベンチャー的要素を隠し味に持つ独特の世界が今、訪れる。

テンポ良く進むシングルプレイはアドベンチャー要素も盛りだくさん

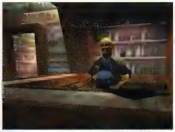
「REQUIEM：AVENGING ANGEL」(以下、REQUIEM)は聖書をモチーフにした、一風変わった3Dシューティングである。天界を追われた堕天使の軍団「FALLEN」。彼らが人間に乗り移って好き放題をしたため、人間界は荒れ果てていた。FALLENに抵抗する人々のレジスタンス組織を助けるべく、天界は、選び抜かれた天使「Malachi」を派遣する。プレイヤーはMalachiとして人間界に降り立ち、FALLENと聖なる戦いを繰り広げることになる。

選び抜かれた天使であっても、人間界では能力が制限されてしまう。天界の聖なる力、Angelic Powerは物語が進むにつれて次々と使えるようになっていく。使える能力は3系統あり、Flight、Hasteなどの補助系、Heal、Deflectなどの防御系、Pentecost(雷撃)、Apocalypse(爆撃)などの攻撃系に分かれる。攻撃系では、人間相手ならほぼ一撃で木っ端みじんにできるような強力なものまである。Angelic Powerには一定のコストが必要となり、連続して使えるわけではない。プレイヤーはAngelic Powerと人間の武器を駆使し、この戦いに終止符を打たなければならない。

シングルプレイをエンディングを迎えるまでプレイしてみたが、「HALF-LIFE」や「SiN」に比べると短いような気がした。これは、ストーリーが適度な長さで、難易度がそれほど高くないせいだろう。物語に沿って何をするべきか指示が出るので、テンポ良く進める。また、マップ間の移動がHALF-LIFEなどと同様シームレスにつながり、ロード時間も短いため、これもテンポの良さの要因となっている。ただ、敵に追いかけられているときにマップの境目をまたぐと、ロード後に敵が消えてしまい、また戻ると敵が出現するという現象があったのは少し残念だった。

レジスタンスなどのNPCとの会話は、プレイヤーも相手の言葉に返答するので自然な会話となっている。会話はプレイする上でも重要で、レジスタンスなどとの会話ではアイテムやヒントが得られるし、敵兵士だと、攻撃する前に話し掛ければ無用な戦いを避けて進める場合もある。相手が突然攻撃してこないときは、話し掛けて敵か味方かはっきりさせよう。

主人公のMalachi。死者を蘇らして仲間にするなどの能力を持つ天界の使者だ。Angelic Powerはクリアに欠かせない要素となっている


最初に会わなくてはならないパブの親父。次に何をすれば良いのかヒントをくれたり、先に進むために必要なアイテムをくれる

天使と堕天使が入り乱れるマルチプレイ

マルチプレイは8人までの対戦をサポート。一般的なデスマッチとチームデスマッチの2モードが用意されている。プレイヤーモデルは天使と堕天使の両方が用意されているが、能力の違いは特にないので、見た目で好きな方を選ぼう。非常に強力なAngelic Powerは、対戦時にはバランスが崩れてしまう可能性もあるため、使える能力をサーバー側で設定することができるようになっている。筆者がTCP/IPによる接続(Pentium II 450MHz、メモリー128MB、Voodoo2搭載、ISDN)を試してみたところ、100〜200ぐらいのPING値で普通にプレイできた。しかし、PING値が400を超えてしまうとラグがひどく、動くのが厳しくなった。ほかの環境で試していないので一概には言えないのだが、「QUAKE II」などよりは多少良い通信環境を必要とするようだ。

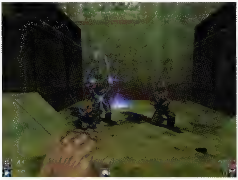
キー操作だが、武器とAngelic Powerの二つを使うため、使用キーはやや多めだ。しかし、コンフィグメニューが親切なので楽に覚えられるだろう。基本動作もデフォルトでEDSFキーに対応していて、QUAKEなどをプレイした人ならまったく悩むことなく操作できるはずだ。

さらに、最近のゲームの例に漏れず、REQUIEMもEAX、A3Dなどの3Dサウンドに対応している。マルチプレイでは足音、銃声、プレイヤーの影などが先手を打つ重要な要素になるので3Dサウンドカード、3Dアクセラレーターはぜひ使いたい。

エイリアンが席巻する3Dシューティングの中にあって、ひと味違うREQUIEM。神と悪魔に興味がなくてもじゅうぶん楽しめるゲームだ。 (i pooh)

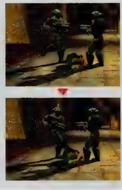
序盤に出てくる中ボス。ShockwaveやBloodboilなどに加えて素早い動きでプレイヤーをほんろうさせる攻撃を繰り出してくる。相当手強い相手だ

幾度となくプレイヤーの前に現れ、その行く先を阻もうとしてくるFALLENの悪魔。中盤で戦うことになり、使い魔の召喚と、激しい攻撃を繰り出してくる


兵士が市民を虐殺する現場に遭遇。近寄ると「立ち去れ」と言われるが、なおも居続けるといきなり発砲してきた

新エンジン「EAT」使用で影や口元などに細やかな演出

REQUIEMはオリジナルの3Dエンジン、EAT(Emotive Animation Technology)を使って、表情豊かなアニメーションを実現している。例えば、NPCと話すと、相手はまばたきをしたり口もパクパクと動くのだ。リアルさを増す要素としては大きいだろう。ほかには、ハトや魚などに近づくと逃げたり、影もキャラクターの動きを反映して形を変えるなど、細やかな動きも再現されている。プレイするときはこの演出も見どころといえる。


市民をけり上げる兵士。足の動きに合わせて影の形が変わっているのが分かるだろうか。細かい演出だが、リアルさを醸し出している

Information

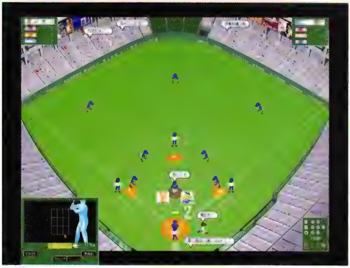
開発元	：Cyclone Studios社
販売元	：3DO社
価格	：$45.99(US)
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上(Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：2MB以上のSVGAカード(Direct3D、Glide対応3Dアクセラレーター推奨)
HD容量	：100MB以上(300MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	：2倍速以上(4倍速以上推奨)
サウンド	：DirectSound対応のカード(EAX対応カード推奨)
対応API	：Direct3D、Glide
発売時期	：発売中(イマジニアから1999年夏に完全日本語版発売予定)

©1999 The 3DO Company. All rights reserved.

REAL SPORTS SIMULATION 戦略プロ野球 99+インターネット対戦

戦略プロ野球99＋インターネット対戦

実名選手で楽しめるプロ野球シミュレーションネットワーク対戦で快進撃



プレイ中は、選手や観客からメッセージが表示される。バックネット裏からは実況中継も吹き出しで表示。選手のせりふには、コンディションやストレスが反映されているので気を配ろう

今シーズンのプロ野球では、野村阪神VS長嶋巨人の対決や、西武のルーキー松坂の活躍など、気になる要素が山盛りだ。新たな伝説となるヒーローは誕生するのだろうか？　この「戦略プロ野球99＋インターネット対戦」では、実戦さながらの監督さい配が楽しめる。優勝を実現し、あなた自身がヒーローとなろう。

プロ野球の最新の面白さを詰め込んだマルチプレイ対応版

この「戦略プロ野球99＋インターネット対戦」（以下、戦プロ）は、監督としてチームを率い、選手に指示を出して勝利へ導くという、プロ野球を題材とした戦略シミュレーションだ。登場する選手はすべて実名。1999年のリーグをシミュレートしているので、西武には松坂、巨人には上原がいる。各球団のホームグラウンドも特長を再現しており、西武球場はドームに新装されている。

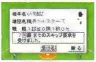
今年のプロ野球人気のトリガーは、間違いなく松坂だ。相撲の若貴兄弟デビュー時のように、野球人気を再燃させている。戦プロが新しい時代にこまを進め、マルチプレイを取り入れたのは、とてもいいタイミングだ。

シングルプレイには、公式戦、トーナメント戦、オープン戦、日本シリーズの四つのモードがある。公式戦で自分のチームをエディット／育生することが可能で、ほかのモードでもこの自分のチームのデータを使用することができる。

ほとんどのモードでは、データから分析される試合結果だけが表示されるが、オープン戦では、小さく表示される選手がちょこちょこ動いて、各試合が進行していく。スキップすれば試合結果だけの表示も可能だ。

このオープン戦での試合では、チーム全体と選手に細かいオーダーが出せる。攻撃中は、バッターに対しては見送るか打つかを、チームにはヒットエンドランや送りバント、盗塁などを指示できる。守備に回れば、投手に対して球種やコース、チームに対しては前後左右の守備位置シフト、走者警戒などのオーダーが可能。選手の交代もできるから、監督のだいご味である投手の継投策にも力を発揮できる。

惜しむらくは、1球投げるごとに、チーム全体に対して一つのオーダーしか出せないこと。「内角を攻めろ」＋「右シフト」、「一発狙え」＋「エンドラン」といった複合命令が使えないのだ。ゲームに深みを与えるためにも、ぜひパッチなどで改善してほしい。



マルチプレイでも、試合の途中経過をスキップできる。一方が提案し、もう一方が承諾すればスキップ開始。スキップ中は、試合の途中で指示を出せない。これも駆け引きの一つとして使えそうだ

ベンチから怒鳴り合う!?マルチプレイはやじ合戦

マルチプレイでのゲーム運びは、オープン戦での試合展開とほぼ同じだ。しかし、そこにマルチプレイならではの強力なスパイスが仕込まれていた。それはチャットだ。戦プロの対戦で最も面白いところは、実はチャットでの「やじ合戦」なのだ。

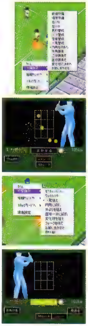
チャットシステムは、ゲームにうまく溶け込んでいる。ゲーム中には、選手や観客のせりふが漫画チックな白い吹き出しで表示されているが、チャットもベンチからの吹き出しで表示されるのだ。対戦相手と会話すると、ゲーム中では監督同士のやじ合戦に見えてしまう。どうしても相手に意地悪なメッセージを送って、悔しがらせてみたくなるというわけだ。

「おたくのピッチャー、腰が引けてるんじゃないの？」

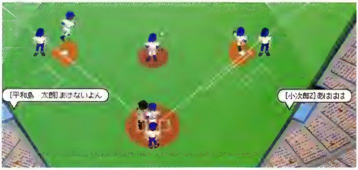
「そっちのバッターこそ、どこ向いて打ってんだよ。当てちゃうぞー」

プレイ中に交わす互いの会話によって、ゲームはぐっと盛り上がる。また、試合展開がさらに会話を盛り上げる。つまり、ゲームとチャットが、相互にその楽しさを加熱するのだ。

1999年のペナントレースで注目を集めているのは、巨人阪神戦。しかも、監督同士の舌戦だ。この戦プロでも、対戦中のチャットが面白くなるのは間違いないだろう。今夜もプロ野球ニュースをチェックして、チャットで話すネタを探さなくては。　（杉山淳一）



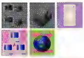
ゲーム中の指示の与え方は二つ。バッターボックス横のウインドウでは、投手や打者に直接の指示を出す。グラウンドを右クリックすると表示されるウインドウでは、チーム全体にオーダーを周知させる



マルチプレイのチャットは、ベンチから吹き出しで表示される。選手たちや観客のせりふに溶け込んで、不思議な一体感を味わえることだろう

前作との相違点

前作「戦略プロ野球 必勝スタメン98」は、実在する約800名もの選手・監督のデータを採用した、本格的野球戦略ゲームとして登場した。前作はシーズン中の選手の移動などに対応し、1998年7月と9月には選手データのアップデートが実施されていた。これらのサービスは「戦プロ99」でも期待したいところだ。今回の戦プロでは、最新の実名選手、監督データを収録、小気味よい試合運びの面白さをそのまま生かして、マルチプレイが可能となったことが最大のポイント。対戦相手を見つけるためのロビーザーバーなどもシステムソフトが用意する。シングルプレイに搭載されているトーナメント戦モードも、ぜひマルチプレイに対応させてもらいたい。



Information

開発元	：株式会社システムソフト
販売元	：株式会社システムソフト
問い合わせ先	：株式会社システムソフト インフォメーションセンター 092-752-5264
価格	：8,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 133MHz以上
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：800×600ドット以上、256色以上
HD容量	：100MB以上
CD-ROMドライブ	：2倍速以上
サウンド	：Windows対応カード
対応API	：Windows GDI
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：4月30日

©1999 SystemSoft Corporation
(社)日本野球機構　プロ野球12球団公認ゲーム
フランチャイズ11球場公認ゲーム

ストリートギャングの抗争がリアルタイムシミュレーションに

ビートダウン

ストリートギャングを指揮し、敵対する勢力と抗争を繰り広げて、最終的には街を自分のものにしてしまおうというのが、この「ビートダウン」のゲーム内容だ。限られたメンバーをうまく操り、さまざまなミッションをクリアしていかなくてはならない。シミュレーションでありながら、まったく難しさを感じさせないので、だれでも手軽にギャングになりきることが可能だ。

敵対するギャングをぶっつぶせ 悪の限りを尽くすことが可能

時として、日本では考えられないようなブラックなゲームが登場するのが、海外製パソコンゲームの特徴の一つ。例えば、自動車泥棒から運び屋など、各種の犯罪ミッションをクリアしていく「GTA」や、ドス黒い殺人衝動に突き動かされるイっちゃった人を描いた「POSTAL」などがその代表例と言える。

これらのゲームでは、従来"敵"として主人公に倒される側であった"悪"に焦点が当てられ、プレイヤーはいかに悪逆の限りを尽くすかを楽しむ。

ここで紹介する「ビートダウン」は、先に挙げたような2作品とは若干方向性が異なるが、プレイヤーが正義の味方を演じるわけではない、という点で共通している。プレイヤーは、リーダーのドン率いるストリートギャングのメンバーを操作し、敵対する勢力「黄色ギャング」と抗争を繰り広げていくのだ。扱っている題材がドロドロとしている割に、グラフィックがあっさりしているので、きっとだれでも抵抗なくプレイできるだろう。

ゲームのスタイルは、ミッションクリア型のリアルタイムシミュレーションだ。ユニットに相当するギャング団メンバーに的確に指示を与えつつ、各ミッションをクリアしていく。各ミッションは、「倉庫街にたむろする、目障りな敵を皆殺しにしろ」だとか、「身内の店を乗っ取った、敵側の店番を殺せ」など、描かれる状況はなかなかハードで、達成すべき目的も血生臭いものばかり。プレイヤーは、次々に与えられるこういったミッションを、限られた手ごま(ストリートギャングたち)を使ってクリアしていくのである。

プレイヤーが操作できるメンバーは、全部で10種類。いちばん下っ端は素手で殴って戦闘をこなし、基本的に組織内の地位が上になるほど、けん銃やマシンガンといった強力な武器を使うことができるようになる。もちろん、手持ちの武器が強ければ、それだけ敵を倒すのも楽なのだが、困ったことにけん銃などの飛び道具を持ったメンバーは、武器の弾薬が切れるとまったく役に立たなくなる。戦闘不能状態に陥ってしまうのだ。

こういったメンバーが登場するミッションでは、マップのどこかに武器屋が用意されていて、弾薬の補給ができるようになっている。だが、ストリートギャングといえども、さすがに弾薬ばかりはお金を出して買わなければならない。では、その購入資金はというと、初めからメンバーに所持金があるわけではない。倒した敵メンバーの死体から巻き上げたり、街の人たちを脅して、恐喝することによって調達するのが基本となっている。どこまでいってもインモラルなゲームなのだ。

快適に動作するマルチプレイ 素早く構成員を増やせ

実際にプレイしてみると、いくつか気になる点もあった。複数のメンバーで1人の敵を攻撃するような場合には、何度も攻撃の指示を出す必要があったりする。また、例えば店番を殺せというようなミッションでは、どこにその店があり、どのキャラクターが肝心のターゲットなのか表示されないのだ。これらの点については、今後パッチによる改善を望みたい。

マルチプレイでは、IPXとTCP/IPの2種類のプロトコルに対応しており、4人までの対戦が可能。1人がホストとなってゲームを起動し、そこにログインしていく形式だ。全部で7種類のマップが用意されている。基本的にゲームの内容はデスマッチで、お互いの手ごまを全滅させることが目的だ。

インターネット接続の場合には、ホスト側のIPアドレスを入力すれば、後は簡単に対戦をスタートすることができる。チャットができないのは残念だが、動作はとてもスムーズである。

なお、恐喝などによって得た資金で、自分の組織の構成員を増やしていくことができる。勝利へのポイントとしては、いかに素早く、強力なメンバーを増員していくかにかかっていると言えるだろう。　　（稲垣宗彦）

マップ内には警官が巡回している。警官のそばで恐喝などの犯罪行為をすると、30秒間拘束されてしまう。恐喝の果てに相手を殺してしまったとしても、ペナルティーの重さは変わらない

ストリートギャングを牛耳る組織のトップ3

ドン

クールに決めた、おしゃれな男。売春の手引きで現金を稼いでいる。モーテル近辺にドンがいると、娼婦たちが次々と彼に金を貢ぎにやって来る

O.G.

マシンガンを片手に、争いを求めて街をうろついている冷酷なタフガイ。攻撃力はかなりのもの。組織のNo.2だ

クインビー

鉄けんが武器というタフな女ファイター。体力があり、なかなか敵の攻撃に屈しない

Information

開発元	Soar Software社
販売元	M3エンタテインメント株式会社
問い合わせ先	M3エンタテインメント株式会社 03-3505-9781
価格	8,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 90MHz以上 (Pentium 166MHz以上を推奨)
メモリー	32MB以上
ビデオ	640×480ドット以上、256色以上、DirectX6.0以上に対応したビデオカード
HD容量	60MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX6.0以上に対応したサウンドカード
対応API	DirectDraw
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	5月14日

2面の目的は、ここの店の店番を殺すこと。画面はミッション達成直後。カーソルがお金のマークに変わっているときは、お金を巻き上げることができるという意味を示す。一般人相手の恐喝や、この画面のように死体からお金をはぎ取ることも可能だ

複数の仲間で、少数の敵を個別攻撃していくのが基本的な戦術。攻撃するには、Ctrlキーを押すとカーソルが銃のマークになるので、そのままカーソルを相手に合わせて左クリックする。連打すると効果的だ

マルチプレイのデスマッチでは、相手の勢力を根絶やしにしたほうが勝ちとなる。かなり広大なマップもあり、4人くらいで対戦すると盛り上がりそうだ

Copyright 1998 Soar Software.
SOAR SOFTWARE is trademark of Soar Software Corporation.
All other trademarks are the property of their respective owners.
Developed by Soar Software.

世界でいちばん楽しい遊園地を作り上げよう
エディット機能も充実の経営シミュレーション

ローラーコースター タイクーン

「ローラーコースター タイクーン」でプレイヤーが経営するのは遊園地。君は経営者兼デザイナーとなって、世界一のオリジナル遊園地を作り、お客を満足させなければならない。お客の意見は絶対！ 彼らの声に耳を傾けつつ、自分のセンスを生かした遊園地を作り上げ、アミューズメント界に名を轟かせよう。

自由度の高い設定と箱庭調の美しいゲーム画面

遊園地のオーナーとなって、50種にも及ぶアトラクションを組み合わせて史上最強（最楽？）の遊園地を作るのが目的の「ローラーコースター タイクーン」（以下、RT）。ジャンルは経営シミュレーションとなっているが、お金のことは一切気にせずに、適当に並べた色鮮やかなアトラクションが動くさまや、思い思いに歩き回る客の反応を眺めて楽しむといった箱庭的な遊び方もできる。操作はすべてマウスででき、非常に簡単。チュートリアルがなくても、自然に遊び方が覚えられる設計だ。

プレイヤーが自由に設定できるエディット機能は非常に多彩である。例えば、観覧車一つ取っても、支柱の色、本体の色、入場料金、回転方向、回転数と、選べる項目がたくさんあるのだ。軽視されがちな遊園地を飾る花壇や生け垣でさえ、とんでもないくらいのバリエーションがある。さらに、時間の進行と共に開発が進み、同じアトラクションでも新しいフィーチャーが次々と追加される。最初は、客は新しいアトラクションを喜ぶが、次第に飽き、「値段が高い」だの「スリルに欠ける」だのと盛んに不満を述べ立てる。そこで、そのニーズに合わせて各アトラクションを進化させていくか、値段を下げて納得させる必要があるわけだ。「お客様は神様です」とはいうが、この神様たち、大層わがままである。

なかなか難しいジェットコースターエディット。最初は試行錯誤が必要だ。これは資金不足で完成すらできなかった駄目な例

絶叫失神確実のジェットコースターを作れ

RTの目玉は何といっても、遊園地一の人気アトラクションであるジェットコースターを自分で設計できるところだろう。コースの傾斜、カーブから車両の種類、カラーデザインまで、すべてがプレイヤーに任される。これが同ジャンルのゲームである「テーマパーク」との大きな違いといえよう。

ジェットコースターのデザインは楽しそうに思えるだろうが、意外と大変。実は、RTはポーズモードでの建設が一切できず、リアルタイムでこなすほかないのだ。間違ったコースの建設をした場合、取り消しはできるが多少の赤字になる。もたもたしていると、お金の無駄になるだけでなく、期待にこたえてくれない遊園地に客が愛想を尽かしてしまう。

すべての客の状態や気分をいつでも見ることができる。テーマが遊園地だけあって、ゲロ耐久度というパラメータがあるのが何とも……

経営シミュレーションというジャンルのゲームは数あれど、あまりに複雑かつリアル過ぎて、経営を拡張するよりも、金策に追われるゲームとなってしまうこともしばしばだ。ローンの返済に苦しみ、いくら収入が増しても累計赤字が消えずがっくりという、現実さながらの苦労があったりする。RTではその心配はあまりない。遊園地には入場料のみならず、アトラクション、乗り物、ドリンクショップなど収入を補う源がたくさんあるからだ。いきなり大規模な遊園地を作ろうとせず、資本と収入に合わせて規模を拡大をしていけば、よほどのことがなければ赤字にはならないだろう。

遊園地を飾るオブジェクト例。バリエーションが豊富すぎる花壇の花や、なぞの古代エジプトシリーズなど実に多彩

気楽にチャレンジし、長く楽しめるシミュレーションとして、初心者から中級者にお勧めしたいゲームである。シミュレーションの大家クラスのプレイヤーは、難易度の調整が存在せず、適当に経営しても資金面で苦しくなることがまずないため、物足りなさを感じることだろう。

（菅原有香）

プレイしてから8時間が経過した遊園地の一部。満員御礼だ。しかし、道路の整備、清掃員や警備員の配置など、いつまでたってもやることは尽きない

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	：ハズブロ・インタラクティヴ
販売元	：株式会社マイピック
問い合わせ先	：株式会社マイピック ユーザーサポート 03-5805-3636
価格	：9,800円
OS	：Windows95／98
CPU	：Pentium 90MHz以上（Pentium 200MHz以上推奨）
メモリー	：16MB以上（32MB以上推奨）
ビデオ	：640×480ドット以上、1MB以上のメモリーを搭載したビデオカード
HD容量	：50MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Windows95対応のサウンドカード
対応API	：DirectDraw
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中

©1999 Chris Sawyer.Published by Hasbro Interactive Ltd.

遊園地をテーマにしたシミュレーション

同じ“遊園地”を扱った経営シミュレーションとしては、Bullfrog Productions社のテーマパークが第一に挙げられる。当たり前なのだが、このRTはテーマパークにゲーム性が酷似している。両ゲームとも、利益を上げ、新しいアトラクションを設置し、客の満足度を高めるのが目的であるからだ。

テーマパークは、経営者としてフライドポテトの塩加減に至るまで微細な設定をする必要があり、経営に追われて気の抜けない感もある。しかし逆に言えば、本格派経営シミュレーションとしての特徴を備えているのだ。

それに対し、RTの経営的なコマンドは、“土地買い上げ”、“ローン”、“決算”しか存在せず、好みのデザインの遊園地を作ることが優先されている。神の視点を持ったデザイナーとしての楽しさを追求していると言える。

このように、一見同じような遊園地経営シミュレーションでも、目指すところは違っているのだ。シミュレーション歴や、好みに合わせて購入しよう。

テーマパーク

特集！ マルチプレイが熱い

パソコンゲーム高密度攻略

3Dシューティングの新しい形を提示した「UNREAL TOURNAMNET」、民間機を忠実にシミュレートした「フライ！」、第2次世界大戦を舞台にしたコンバットフライトシムの傑作「FIGHTER SQUADRON」、映画に引けを取らない出来のスペースコンバットシム「STARWARS X-WING ALLIANCE」。これらの新作タイトルを早くも徹底攻略。そして、大ブレイクしたRPG「EVERQUEST」のほかでは入手できないマル秘攻略情報を20ページにわたって掲載する。

UNREALとの違いが一目で分かる
ゲームモード、武器、マップの詳細解説 044

UNREAL TOURNAMNET

文／baron、ipooh

難解な計器類が簡単に理解できる
民間機フライトマニュアル 052

フライ！

文／Fuji教官

基本的な離着陸の方法から
急降下爆撃のテクニックまで伝授 060

FIGHTER SQUADRON: THE SCREAMIN' DEMONS

文／Warren大尉

シングルプレイミッション解説と
マルチプレイで役に立つ機体データ 068

STARWARS X-WING ALLIANCE

文／KO-ichi

すべてのEQユーザー必見
難易度別ダンジョン徹底攻略 076

EVERQUEST

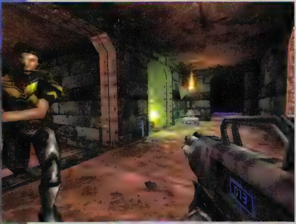
文／安井　勉、下村隆善

コンピューター操作のBotが敵でもあり、味方でもある1人でもチーム戦が体験できる3Dシューティング登場

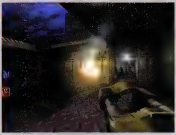
UNREAL TOURNAMENT

QUAKEタイプの3Dシューティングは今や百花繚乱。そんな戦国時代に、「UNREAL」の対戦特化型バージョン「UNREAL TOURNAMENT」が殴り込みをかけた。"First Tournament 3D shooter of its time"とメーカーが言うように、UNREAL TOURNAMENTは、複数のBot(コンピューターが操るキャラクター)たちとチームを組んで、敵のBotを相手に死闘を繰り広げ、トーナメントを勝ち進んでいくゲームなのだ。マルチプレイでチーム戦を体験したことのない人にはもってこいの3Dシューティングとなっている。

アクションゲームの進化形 チーム戦主体の3Dシューティング



…ueのポテンシャルを最大…出したUNREALの独特なグラフィックは健在だ



…apture the Flagをプレイしているところ。5人対5人で戦っているが、プレイヤー以外はすべてコンピューターが操るBotで…

アドオンでもない続編でもないUNREAL TOURNAMENTとは？

「UNREAL」が発売されてから、そろそろ1年がたとうとしているこの春に、新しいシステムを採用して生まれ変わった「UNREAL TOURNAMENT」(以下、UT)がリリースされる。

本誌1998年度の第1回 Network Game of the Yearのベストグラフィック部門で1位となり、さまざまなメディアでも、シングルプレイに関しては最高の評価を得たUNREAL。だが、マルチプレイに関しては、「QUAKE Ⅱ」に比べると重かったためか、UNREALに移行する人は多くなかった。その後にリリースされたパッチでかなり快適になったが、出だしでつまづいたのが大きかったようで、ブレイクするまでには至らなかった。それを払しょくするかのように登場したUTは、まさにマルチプレイのための改良がされているのだ。

UTにはシングルプレイモードも用意されているが、基本はBotとチームを組んで敵と戦うという擬似チーム戦を主体にしたゲームスタイルを貫いている。つまり、シングルプレイは"マルチプレイのチーム戦の練習"という側面も持っているのだ。

敵を倒して出口を見つけるパターンではないUTのシングルプレイ

メニューのGameからNew Tournamentを選ぶと、新しいトーナメントが開始する。これがシングルプレイに相当するモードだと考えていいだろう。

まずは、キャラクターの選択をしよう。プレイヤー名を決めたら、Maleタイプか Femaleタイプのどちらかに決めるようになっている。

次は、ゲームタイプの選択となる。ゲームタイプに

Information

開発元	Epic Games社
販売元	株式会社ソース
問い合わせ先	03-3551-5900
価格	オープン
OS	Windows95／98
CPU	MMX Pentium 200MHz以上
メモリー	32MB以上
ビデオ	PCIローカルバスビデオカード
HD容量	100MB以上(450MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	未定
サウンド	Windows95対応のサウンドカード
対応API	Glide、Direct3D、OpenGL、SGL、Metal
PC-98での動作	未定
発売時期	1999年6月

©1999 Epic Megagames,Inc. All Right Reserved. Created by Epic Megagames,Inc.in collaboration with Digital Extremes.Published and distributed by GT Interactive Software Corp.

ストーリー

2291年、太陽系外の宇宙に坑夫たちが送り込まれ、過酷な労働条件の下で働かされていた。彼らのうっ積した暴力をコントロールするための試みとして地球政府は合法的なデスマッチを認めた。これに伴い、Liandri Mining社はこのデスマッチを統制し公開試合とした。デスマッチはその残忍性からどんどん人気が上がっていき、Liandri Mining社は巨万の富を得ることとなった。

時は流れて2341年。デスマッチリーグが始まって50年が経過し、Liandri Mining社は数千億にも上る収益を得ていた。

君はLiandri Mining社の選考委員会によって、プロフェッショナルリーグの戦士として選ばれた。すでに君の強さと残忍さは伝説となっている。今こそ君がいちばんだということを証明する時なのだ。

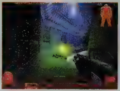
この記事はベータ版を基に作成しています。記載されているInformationなどが、製品版では多少変更する場合があります。

はDeathmatch、Domination、Assault、Capture the Flag、Challengeの5タイプが用意されている(詳細についてはp.046、047を参照)。今回評価に使用したのはベータ版だったため、残念ながらNew Tournamentでは、Deathmatchのみしか動かなかった。

そのDeathmatchを選択すると、マップ選択画面に移る。最初は一つのマップしか選ぶことができないが、勝ち上がるたびにマップが追加されていくシステムになっている。マップを選ぶと、そのステージで相手となる敵プレイヤーが紹介される。1回戦は、相手が1人しかいないので1 on 1だ。この最初のマップでは、10フラグを先取した方が勝者となり、次のマップへと進むことができる。負けるとまたこのマップでやり直すことになる。勝利の条件となるフラグ数や敵の数はマップによって異なり、敵のAIは徐々に強くなるように設定されているようだ。

このようにシングルプレイでは、ストーリーを追って展開するのではなく、あくまであるルールに基づいた試合をこなしていくのである。

マップ選択画面。勝ち上がると、Unknownと書かれたスペースに新たなマップが追加される



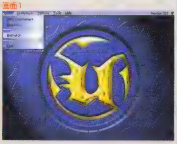
Deathmatchの第1ステージ。アリーナタイプのマップで、武器の位置さえ把握できれば、苦労せずにクリアできるはずだ。敵のAIもさほど手ごわくない

メニュー解説でUTの全容を紹介

さて、New Tournamentの紹介だけでは、UTがどんなゲームかまだ分からないだろう。ここでは UTの全体像がつかめるように、メニューシステムを順に解説していく。

UTのメニュー画面は、UNREALとは打って変わってWindowsのアプリケーションソフト風になっている(画面1)。メニューは、"Game" "Multiplayer" "Options" "Tools" "Help"の大きく五つに分かれている。

画面1



ゲームのメニュー画面にしてはシンプルである。プルダウンしてそれぞれの項目を選んでいく

Game

シングルプレイ用のメニュー。トーナメントへ参加したり、Bot対戦をする場合、ここから選択する。

New Tournament

前述のように、ここからシングルプレイ用のトーナメントをスタートさせる。

Resume

途中でセーブしたトーナメントのデータがロードできる。複数のトーナメントに参加することが可能になっているのだ。

Botmatch

Bot対戦用の設定画面が現れる。ゲームタイプやルール、Botの強さや数などを設定し、Bot対戦をスタートさせる。

Multiplayer

マルチプレイ用のメニュー。サーバーへの接続や自分がサーバーになる場合の設定が行える。また、キャラクターセッティングもここで行う。

Find Game

これを選ぶと、サーバー一覧が表示されるので、ここからPING値や現在プレイ中のプレイヤー数を見て、サーバーを選択することになる。LANで遊ぶ場合は、Local Serversのところにサーバーが表示される。

Start Game

サーバーを自分で立ち上げる場合に使う。設定できる項目は、シングルプレイでのBot対戦の設定と同じだ。設定が終わったら、DedicatedまたはStartボタンを押してサーバーを起動させる。Dedicatedの場合、起動したマシンは完全にサーバー専用マシンとなってしまうが、Startを選択した場合は、サーバーであると同時にクライアントとしてゲームに参加することができるようになる。

Player Setup

ここで、プレイヤーの名前、Team、Class、Skin、Faceを決める。これらの組み合わせによって、かなり個性のあるキャラクターが作成できるはずだ(画面2)。

画面2

● 色でチームが見分けられるように、チームカラーが選択できる。None、Red、Blue、Green、Goldの中から選べ、Noneだと、カラーなしで、後述するSkinがそのまま使用される。

● 簡単に言えばキャラクターの基本ボディーのことだ。Female Commando、Male Commando、Male Soldierという3種類の人間タイプのClassが新しく追加されている。

● キャラクターの外観であり、同じキャラクターでもSkinを変えることによりかなり違った印象になる。

● UTから採用されたもので、追加された人間タイプの3種類のClassで変更が可能だ。Classは気に入ったが、顔が気に入らないという場合には、これで変更すればよい。

Options

Video、Audioなどのさまざまな設定はここにまとめられている。重要なので、必ず最初に設定を済ませておこう。

Preferences

GamePlay、HUD、Input、Control、Audio、Video、Networkと分かれており、UNREALの時よりもずいぶんと設定が楽になっている。ちなみに、このバージョンでは、Videoで1280×1024ドットまで選択できた。

対戦中でもこのメニューの呼び出しが可能なため、効果を確認しながら変更できるのがいい。

Prioritize Weapons

武器の優先順位を決定する。

Show Desktop

メニュー時の壁紙のオン/オフ。オフにしているとゲーム画面を確認しながら、Videoなどの設定変更が可能になる。

Advanced Options

これはUNREALとほぼ同じで、Preferencesよりももっと細かく設定が行える。通常は変更する必要はないだろう。

Tools

システムコンソールの呼び出しやTimeDemo(ベンチマーク)の表示・非表示の切り替えができる。

TimeDemo Statisticsにチェックを入れると、プレイ中の画面左上にさまざまな情報がリアルタイムで表示されるようになる。フレームレートの計測をしたいときなどに使用しよう。ただし、実際の対戦で使用すると重くなるため、対戦中はオフにしておいた方がいい。

画面左にフレームレートが表示される。快適に遊ぶためには、かなりのスペックが必要になるだろう

Help

メニュー内で下のステータスバーにヘルプを表示するかどうかの設定ができる。

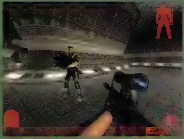
1人では決して体験できない チーム戦の魅力が詰まったマルチプレイ

オリジナルのゲームタイプが用意された 多彩なマルチプレイモード

UTのマルチプレイモードには、今や一般的となったDeathmatchやCapture the Flagのほか、オリジナルのAssaultやDominationなど、バラエティーに富んだゲームタイプが6種類用意されている。このマルチプレイモードでも、Botに足りないメンバーの代わりをさせることが可能で、人数集めで苦労せずに、チーム戦を気軽に体験できるのがUTの強みとなっている。ここでは、UTのマルチプレイをゲームタイプごとに紹介する。

Tournament DeathMatch

自分以外はすべて敵となり、敵を倒した数で順位が決まるという3Dシューティングで最もオーソドックスなゲームタイプ。余計なルールのないシンプルな戦いが魅力である。武器・アイテムの配置を覚え、効率の良い巡回ルートが見つかれば、上位に入れるはずだ。UNREALのマルチプレイ用マップ10種と新作マップ11種の、合計21種類が収録されている。

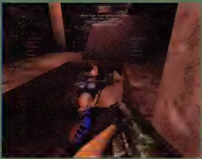


左下のRIPと書かれたところに敵を倒した数が表示される。いわゆるフラッグ数だ

Tournament Team Game

チームに分かれてのDeathMatch。チームのフラッグ総数(敵を倒した数)で勝敗が決まる。チーム戦のポイントは、マップを把握してチームメンバーをうまく配置することと、積極的にコミュニケーションをとり、連携して敵プレイヤーの動きを制することである。それには、それぞれの役割と守るべきポイントをあらかじめ決めておく必要があるだろう。

使用できるマップはToumament DeathMatchとまったく同じだ。



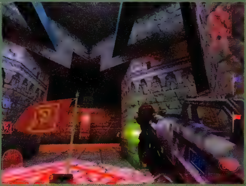
Same Tea… られる

Capture the Flag

敵の旗を奪い、自陣に持ち帰ることで得点できるという、オーソドックスなゲームタイプ。通常の3Dシューティングの Capture the Flagと違うところは、Translocatorという道具が初期装備されていることだろう。Fireで緑色の出現ポイントを射出して設置し、Alternate Fireでそのポイントまでワープできる。自陣にポイントを置いておけば、遠くの敵陣を攻めていても、緊急時には一瞬で戻ることができるのである。

また、敵プレイヤーにこのポイントをくっつけ、Alternate Fireでワープし、その敵プレイヤーを砕いて倒すという恐ろしい使い方もある。旗を持っている時にTranslocatorを使用すると、旗を落としてしまうので注意しよう。

…がそのポイントである

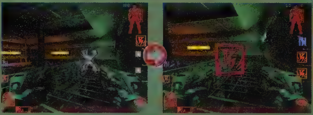


…ければならない

Domination

マップの各所に散らばっているXマークに触れて、自分のチームマークに変えていくことが目的となる。得点は時間的に加算されていく。Xマークを一つだけ変えている場合、5秒で1ポイント増え、それ以上のマークを変えていると、2秒で1ポイント増える。

いったん変化させたマークでも敵チームのプレイヤーに触れられると、敵チームのマークに変わってしまう。このことから、マークを中心とした一種の陣取り合戦と言えるかもしれない。マップはこのゲームタイプ専用のものが10種類用意されている。



UNREAL TOURNAMENT

Assault

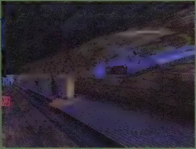
チームに分かれてプレイするところまでは、Tournament Team Gameと同じだ。だが、Assaultの名が示すとおり、襲撃がこのゲームタイプの基本的な目的となる。マップによってその目的は異なり、攻める側はその目的を達成させることでポイントが得られる。その反対に、守る側は目的を阻止することでポイントが増えていく。いったん目的を果たすと攻守が交代する。

マップはこのゲームタイプ専用のものが7種類用意されている(1面はTutorial)。以下に、代表的なマップを三つ紹介する。

Hispeed

攻める側はヘリコプターの中から始まり、その下を疾走する列車を占領することが目的となる。ヘリコプターは列車の真上を飛んでいるので、まずは列車に飛び移ることから始めよう。列車は全部で7車両あり、その最後尾に飛び移れる。先頭車両までたどり着いたら、コントロールルームの上にあるスイッチを押して扉を開く。コントロールルームの中にはもう一つスイッチがあるので、それを押せば列車の占領が完了する。

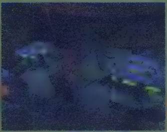
守る側は、それを阻止することになるのだが、列車内はルートが非常に限られており、比較的守りやすいかもしれない。



OceanFloor

目的は海底基地のコントロールシステムを破壊することだ。攻める側は船で基地に近づき、船底から潜って基地に侵入することになる。この時、ボンベを忘れずに取ってから潜ろう。かなりの距離があるため、息が続かずに水死することもあるからだ。基地内には四つのコントロールシステムがあり、それをすべて破壊しなければならない。

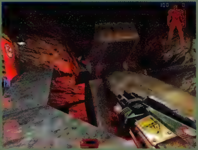
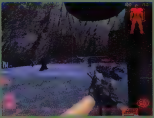
守る側は二つの侵入ルートを守り、さらにシステムを守らなければならないため、かなり不利な戦いになる可能性がある。人数が少ない時は、どこを守るかをしっかり決めておきたい。



Overload

目標は海に面した砦に設置された超大型大砲である。なんか日清戦争の旅順攻略を思い浮かべてしまう。攻める側は上陸艇に乗り込み、敵のビーチに到着したら、砲撃をかいくぐって砦内部に侵入することになる。目的の大砲は近くにあるコントロールルームを破壊すれば停止する。

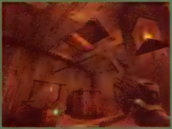
砦に設置されている大砲から浜辺に向かって自動的に砲弾が撃ち出されており、絶えず爆発音が聞こえてくる。戦場の雰囲気を良く表現した秀逸なマップだ。

Last Man Standing

その名のとおり、最後まで立っていたプレイヤーが勝者となる。各プレイヤーには最初に30ポイントが与えられ、倒されるごとにそのポイントがマイナスされる。ポイントが0になったプレイヤーは戦いから抜けていき、最終的にポイントが残ったプレイヤーが勝利する。

普通のDeathmatchと違い、ただじっとしていて、ほかのプレイヤーたちがポイントの減らし合いをしているのを眺めていても、勝ち残る可能性がある。要するに、どんな方法を使おうとも、生き残ればいいのだ。


見つからずにキャンプすれば、勝者になれるかもしれない

チーム戦の基本となるゲーム中のチャット術

キーボードのTキーを押すと、チャットモードになる。同種のゲームと同様に、残念ながら日本語は使えない。チャットモードになると、そのキャラクターの頭にワシのマークが現れる。これでプレイ中にチャットをしているプレイヤーを見分けることができる。@キーを押すとコンソールが出てくるので、メッセージが読めなかった場合、ここで確認することが可能。コンソールでチャットするときは、

“>say　****”と入力すればいい。

また、Vキーを押すことで、“Defend the Base(基地を守れ)”などの定型文を使うことができる。ボイスメッセージも同時に送られるので、チーム戦で有効に使えばスムーズにゲームが進められるだろう。

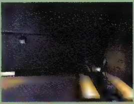
どの武器をどの場面で使うかが勝負の分かれ目だ

全11種類の武器を完全紹介

ここでは、UTの武器を徹底分析する。UNREALから継承、改造されたものに関しては、オリジナルとの違いを付け加えてある。UTでは全体的に、よりリアルに、より洗練された武器が用意されている。それぞれの特徴をつかんでうまく使いこなそう。

1 ImpactHammer

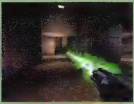
デフォルトで持っている接近戦用打撃武器。攻撃範囲は非常に狭いが、威力は大きく、目の前にいる相手ならAlternate Fireで、あっという間に仕留めることが可能だ。しかし、接近しなくてはならないため、使い勝手はあまり良くない。Alternate Fireで真下を攻撃することによって、ロケジャンのように使用することもできる。使用回数には制限がない。



3 PulseGun

緑色の光弾を発射する。威力は普通だが、弾のサイズが大きいため、当てやすく使いやすい。ビーム攻撃に変わるAlternate Fireは、動きの遅い敵には有効だろう。ただし、このビームは射程距離が短いので遠くの敵を倒すことはできない。コンピューター操作のBotは、Alternate Fireを多用してくるようだ。

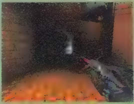
通常攻撃のFireの場合、銃の横に残弾数がデジタル表示され、残弾数が10発を切ると表示が赤くなる。弾がなくなるとマガジンの交換になり、その間は攻撃ができなくなる。



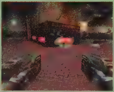
補充アイテム
25Cell
最大保有数は200発だが、マガジン内には最大50発しか装填できない

2 AutoMag

デフォルトの銃。UNREALのAutoMagとの違いは特にないようで、形状も同じである。しかし、もう一つ拾うことによって、ジョン・ウースタイルの2丁拳銃にすることができる。もちろん、弾が減る速度も2倍になるので気をつけよう。



補充アイテム
50Bullets
最大装填200発、MiniGunと弾は共通

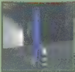


持っているAutoMagを拾うと強制的に2丁拳銃スタイルになる

4 ASMD Shock Rifle

UNREALからの変更は武器の形状のみだ。Fireでは弾が速く射出され、Alternate Fireでは、速度は遅いが威力のある弾が発射できる。直接敵を狙わずに床や壁を狙えば、着弾後に広がるエネルギーで素早い相手にもダメージを与えることができる。

Alternate Fireの弾にFireの弾を当てることで、衝撃が広がりさらに威力がアップするところもUNREALと同じだ。

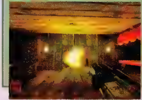
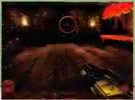


補充アイテム
10shockCore
最大装填50発

5 RocketLauncher

以前は8BallLauncherと呼ばれていた武器。形状が変わり、よりロケットランチャーらしくなった。名前はRocketLauncherだが、Alternate Fireで使用すれば、グレネードランチャーとしても使える。攻撃ボタンを押し続けることにより、6発まで同時発射が可能だ。

威力は大きいが、着弾速度が遅いのがこの武器の欠点である。

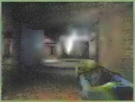



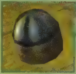
補充アイテム
12Rocket
最大装填48発

UNREAL TOURNAMENT

6 FlakCannon

形状が変更されたさく裂弾を発射する武器。破片一つの威力は小さいが、Alternate Fireで射出される塊を食らうとひとたまりもない。射出速度はそれほど速くないが、破片はかなりの範囲に飛び散るため、素早い相手でも少なからずダメージを与えることができる。接近戦での威力は絶大である。

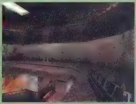


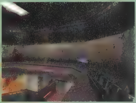


補充アイテム
1Flak
最大装填50発
10Flak

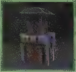
7 Ripper

以前はRazorJackと呼ばれていた武器。攻撃パターンが変わっている。威力は低いが連射速度が速い。射出されたRazorは反射するので厄介である。狭い所で撃ちまくっていると、自分もダメージを食らうので気を付けよう。





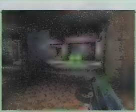
補充アイテム
25Razor
最大装填50発



8 GESBioRifle

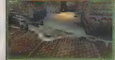
ヘドロ弾を発射する武器。威力は中程度であるが、UNREALよりも連射の速度が上がっている。床や壁にくっついてから5秒後、またはプレイヤーが触れた場合に破裂するので、地雷のような感覚で使える。

Alternate Fire時は、ヘドロをためて射出できる。ヘドロの量によって破裂するのに要する時間が異なってくる。最大で15秒ほどかかる。



補充アイテム
25Kilo of TarydiumSludge
最大装填100発

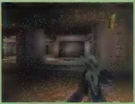
9 SniperRifle



AssaultRifleと呼ばれていた武器。連射速度は遅く、威力も中程度。

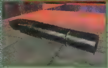
Alternate Fireでズームして狙撃できるので、物陰に隠れて遠くから敵を狙うときに使用する。

ズーム中はとにかく自分の周りが見えにくくなるので、安全を確保してから使用することを忘れてはならない。



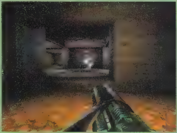
補充アイテム
8Rifle
最大装填50発

0 MiniGun



名称は同じだが形状が変更した。一撃の威力は低いが、UTの武器の中で連射速度は最高。Alternate Fireでは高音を発して200発の弾をあっという間に発射する。

飛びのきで弾をかわすことが容易なので、素早い相手には向いてないかもしれない。

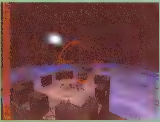


補充アイテム
50Bullets
最大装填200発
AutoMagと弾は共通

0 Redeemer

威力は非常に高く、爆風の範囲も広いため、狭い所では使った本人もダメージを食らうことになるだろう。固まって戦っている所に使うと有効。

QUAKE ⅡでいうBFGに近い存在。撃った後は壁や柱に隠れて爆風を避けるようにしよう。弾数は2発のみで、補充アイテムは存在しない。



数あるマルチプレイ用マップの中から代表的な二つのマップを徹底分析

必ずトップになれるDeathmatchマップ攻略

3Dシューティングの出来栄えを図る指標の一つにレベルデザインがある。UTのマルチプレイ用マップはUNREALよりもさらに練られており、プレイヤーを夢中にさせる仕掛けが数多く見受けられる。レベルデザイン面でも、UTはUNREALを超えたと言えるのではないだろうか。ゲームタイプによって違ったマップが多数用意されているが、ここでは特徴のあるDeathmatchマップを二つ紹介しよう。

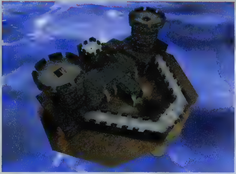
DM-Barracade

DM-Barracadeは宙に浮いているマップで、主戦場となるのはおそらく1階と2階だろう。

1階の外縁で行動する時は、落下防止用の壁がないので落ちないように注意したい。通り抜けるのにかなり狭い所もあり、慎重に歩かないとマップ外に落ちる可能性がある。落ちると、もちろん即死である。

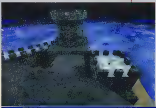
1階の外と2階にいる時は、塔の上(Point1、2)からのSniperRifleでの狙撃に注意しよう。塔の上は、逆に下からは狙いづらいので非常に有利な場所なのだ。反対に、塔から狙撃する場合は、下の階ばかりに注意を払わずに、対になっているもう一方の塔から狙撃されないように気を付けたい。また、左側の塔(Point1)にはShield Belt、右側の塔(Point2)にはAssault Vestがあり、かなりの数のプレイヤーがリフトでこの場所に上がってくるはずだ。狙撃中は背後からの敵の攻撃を覚悟しておく必要がある。

左側の塔の右下にはLegPadが置いてあり、左右の塔の間にある小さな塔の屋上にはRedeemerがある。ここへは左右の塔から飛び降りるか、2階からJumpBootsで飛び乗るしか方法がない。だが、余裕がない場合は無理に取りに行く必要はないだろう。

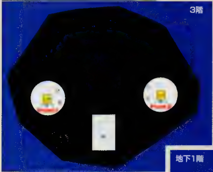


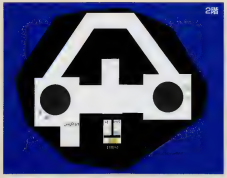
次に1階の中央下の部屋(Point3)だが、ここのリフトで2階へ昇ればSniperRifleが手に入る。この部屋から左右の部屋へ行くための連結部分は狭くなっており、SkaarjなどのSkinを使っている場合は通れないので注意が必要だ。

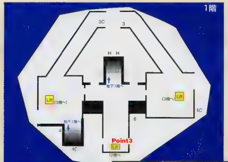
地下は通路が狭く、爆発系の武器を使うと自分もダメージを受けてしまうことが多い。武器選びは慎重にしたい。そして、地下2階には、Invisiblityがかなり危うい場所に配置されている。これを取ろうとして落ちてしまっては意味がないので、これも無理に取らない方が無難だろう。同じく地下2階のPoint4には、Assault VestとJumpBoots、ASMD Shock Rifleがセットで配置されているので、近くにいたら手に入れておきたい。



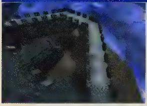
Point1：左側の塔からの眺め。Shield Beltがある。見通しがよく、狙撃にもってこいの場所だ



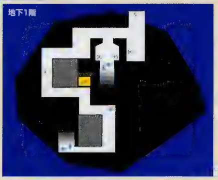




Point3：リフトで上に昇ればSniperRifleが手に入る



Point2：右側の塔からの眺め。こちらにはAssault Vestがある



Point4：比較的広い部屋で、なおかつ出現ポイントもあるので激戦地域になりそうだ

DM-KGalleon

ガレオン船を再現したマップ。甲板の中心部には3本のマストがあり、しっかり帆が張られているので視界が遮られている。また、船内も荷物の箱が多く配置されているので、接近戦を強いられるマップ構成になっている。

接近戦には、やはり防御力を上げておきたいところだ。そこでまず、船長室らしき場所(Point1)に行き、Assault Vestを拾っておこう。さらに、ここにはMegaHealthがあり、多少ダメージを与えられていても、一気に体力を回復して、形勢の立て直しができるだろう。出現時間を見計らって相手に取らせないように巡回するのも手だ。

次に、第5階層の(Point2)の中にあるShield Beltを手に入れたい。これは上の階層から真ん中の梁に下りていくと楽に取れる。

強力な武器Redeemer(Point3)は、船の端を歩いて行けば楽に取れる。船首に向かってジャンプして取りに行こうとすると、失敗して海に落ちて自滅することが多々あるので確実な方法をとろう。

UTの回復・防御系アイテム

UTで新しく登場したアイテムもあるのだが、武器と同じように、基本はUNREALのものを継承している。ここでは、回復・防御系アイテムを紹介する

LegPad
+112アーマー。二つセットで拾うことになる足パッド

Shield Belt
+150アーマー。着けると体全体にバリアの層ができ、ダメージを和らげる。着けているプレイヤーは金色に輝いているのですぐに分かるだろう

Assault Vest
+150アーマー。上半身を守るアーマー

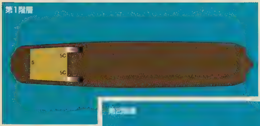
Anti-Toxin Suits
ヘドロの中に入ってもダメージを受けなくなる。また、GESBioRifleの攻撃も無力化してくれる

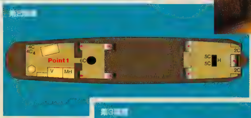
Health
HPを20回復。UTの武器は非常に強力であるため、見つけたら必ず取っておこう

Health Veit
HPを5回復。あまり回復しないが、たいてい三つぐらい固まって配置されているため、余裕があれば少しでもHPを回復させるために取っておこう

Nali Healing Fruits
HPを最大29回復。成長途中だとそれ相応の回復力しかない

MegaHealth
HPを100回復。HPが100の状態なら、200まで上げることができるお得な回復アイテム

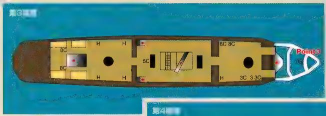


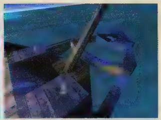


Point1:豪華な寝室と地球儀がある部屋。体力回復のために立ち寄ろう

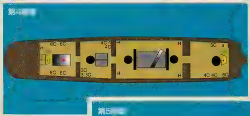
記号説明

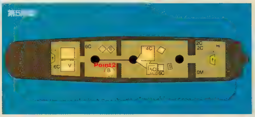
2:AutoMag
3:PluseGun
4:ASMD Shock Rifle
5:RocketLauncher
6:FlakCannon
7:Ripper
8:GESBioRifle
9:SniperRifle
0M:MiniGun
0R:Redeemer
H:Health　20回復
H5:Health　5回復
数字+C:その番号の弾薬
V:Assault Vest
B:Shield Belt
Invis:Invisivility
LegPad:LegPad
Jump:JumpBoots
MH:MegaHealth
➡:スロープ
Lift:リフト
➡+階:矢印の方向に階段があることを示す

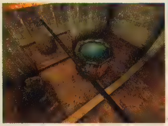




Point3:足場が悪いので、無理に取りに行かなくてもいいだろう。







Point2:大きなたるがある船倉。上の階からだと、楽にたるの中に入れる

民間機フライトシミュレーターのスタンダードを目指す大作

Terminal Reality社 という会社をご存じだろうか? 実は、「CART Precision Racing」「Monster Truck Madness」シリーズなど、とてもメジャーなゲームを開発している会社だ。難易度を最高に上げないと分からないのでご存じでない方も多いと思うが、特にレースゲームにはこだわりが強く、車の動きにはかなりのリアリティを持たせている。そのTerminal Reality社が、ついに本格的なフライトシミュレーターを開発したのだ。まず初めに、「Flight Simulator 98」との比較を交えながら、「フライ! 完全日本語版」の出来栄えを紹介しよう。

秀逸なグラフィックとリアリズム指向のインターフェイス

正統派フライトシミュレーターの王座を狙うフライ!

FS98では、地形にランダムなテクスチャーが張られているが、フライ! では衛星写真が使われている。地平線の表現にも注目

民間機を扱ったフライトシミュレーター(以下、FS)には明確なルールやゴールといったものが存在しない。航空機と、現実にある地形、気象、航法などをシミュレートしているだけで、何をしようがプレイヤーの自由である。サンフランシスコのビル群を眺めながら遊覧飛行するのもよし、遊び心でエッフェル塔の下をくぐるのもよし、そのFSで用意された世界で好きなことができる。

「フライ!」は正統派の民間機FSである。このジャンルでは、ご存じマイクロソフトの「Flight Simulator 98(以下、FS98)」が絶対的な地位を誇っている。FS98が広く受け入れられているのは、10数年に渡るバージョンアップで成長させてきた高い完成度のおかげだ。さらに、後から追加できる豊富な地形データ、インターネットを介して手に入る無数の機体、マルチプレイでのフライトも盛り込んであり、まさに死角無しである。そこへ殴り込みをかけてきたのがフライ!だ。Terminal Reality社は、社長がFS98の開発に携わっていたこともあり、フライ!はFS98を越えそうな素晴らしい出来だ。

フライ!のここがすごい:インターフェース

FS98ではバージョンアップを重ねるたびに機能が肥大化し、メニュー配置やキー操作の配置などの整合性が取れなくなってきている。フライ!はすっきりとしたキーボード配置とメニュー画面で、設定などが楽に行える。また、後発である強みを生かして、フライトモデル、サウンド、アビオニクス、操作性など、どれもがFS98より作り込まれている。それらがうまく調和し、本当に操縦しているような感覚がますます強まっているのだ。

フライ!のここがすごい:サウンド

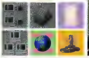
マルチプレイでは音声を使って通話することが可能である。これはFS98には存在しない機能だ。サウンドには臨場感にあふれるエフェクトがかかっていて、サラウンドでも楽しめる。ほかには、ジョイスティックを持たないプレイヤーのためのさまざまな配慮や、300ページにわたる紙のフライトマニュアルが同梱されている点が挙げられる。FS98はヘルプ機能に統合してしまっているが、やはり紙のマニュアルは重宝する。

フライ!のここがすごい:グラフィック

搭乗する機体は軽飛行機がメインで5機種、地形は全世界をカバーしているが、フォトリアリスティックな地形を収録しているのはサンフランシスコ、ニューヨークなど、北米の一部の地域だけだ。ただし、これらは拡張性のある造りになっているので、現時点ではFS98のデータの蓄積には及ばないが、機体データと地形データも時間を重ねるにつれ充実してくることが予想される。早くフォトリアスティックな日本の地形を飛んでみたい。

サンフランシスコ郊外を飛行中。人工衛星から取り込まれた映像は海水の色の変化までも再現している

こちらは夜間着陸。誘導灯の微妙な色合いが美しい



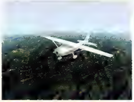
Information		
開発元 :	Terminal Reality社	
販売元 :	株式会社P&A	
問い合わせ先 :	株式会社P&A 042-525-9501	
価格 :	8,800円(ハイブリッド)	
OS	: Windows95/98	Macintosh OS
CPU	: Pentium 233MHz以上	PowerPC以上
メモリー :	64MB以上	
ビデオ :	3Dアクセラレーターカード推奨	
HD容量 :	1GB以上	
CD-ROMドライブ :	4倍速以上	
サウンド :	DirectSound対応のサウンドカード	—
対応API :	Direct3D、Glide	QuickDraw3D Rave、Glide
PC-98での動作 :	未定	—
発売時期 :	5月下旬予定	

©1998 Terminal Reality Inc.
All Rights Reserved.

衛星写真を元にしたシーナリーで実際のフライトを再現

スクリーンショットをご覧になれば分かると思うが、フライ！の最大の魅力はグラフィックスにある。「人工衛星ランドサットから撮影された写真を元に3Dのオブジェクトが追加されている」というのはよくある宣伝文句だが、その中でも、フライ！のグラフィックはトップクラスだ。この手の衛星写真を元にした画像は、超低空ではとても荒くなるのが普通だが、最新の処理でこの弱点も克服している。32ビットフルカラーをサポートし、FS98アドオンのフォトリアスティックシーナリーを格段に上回っている。描画速度も高速化されている上に、各種の3D APIにネイティブで対応しているので、マシンパワーを無駄にすることなく、美しい風景を眺めることができる。

また、フライ！では気象レーダーとリアルな気象情報を持っているので、常に変動する気象が楽しめ、一部の航空機に装備されている気象レーダーを使えば、天気予報もできるのだ。



写真取り込みを上手く組み合わせているので、テクスチャをタイル状に張り合わせたような不自然さは見られない

実機そのままに再現された精密なコックピット

コックピットビュー

前方を見るための視界は、当然ながらいちばん使用頻度が高い。コックピットパネルのスイッチは、すべてマウスのクリックで直接操作可能。パネルは画面に全体が入りきらないので、Shift+Num(2、4、6、8)キー、またはマウスカーソルを画面外へ持っていくことでスクロールさせ、確認することができる。

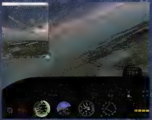
コックピットの周りを見るにはCtrl+Num(4、6)キーで、視点を切り替えることが可能だ。特に、斜め前方の視界は旋回するときに必要不可欠になるので、ジョイスティックへの割り当てや、キー設定の変更などで、あらかじめ準備しておきたい。また、足元を見ることもできる。パーキングブレーキなどをマウスで操作する場合は、この視界にする必要がある。

外部ビューとSecondary 3Dウインドウ

Cキーを押すことで外部から自機を見ることができる。Ctrl+Num(2、4、6、8)キーで視界の移動、Ctrl+(－、＋)キーで視点の距離を変更だ。ここから再度Cキーを押すと、自機が目の前を通過する迫力のある映像(フライバイ視点)を見ることができる。

また、Wキーを押すことで、外部ビューまたはフライバイ視点を専用のウインドウを開いて見ることも可能だ。

自機の様子を見ることができる外部ビュー



Secondary 3Dウインドウを開いて、外部ビューなどを通常の画面と同時に見ることもできる

AXISウインドウ

Xキーを押すと、操縦系の入力状態が一目で分かるAXISウインドウが表示される。特に、キーボードでフライトする場合には便利な機能だ。ジョイスティックを使っていても、トリムを多用する場合には便利な表示である。

白い針がコントロールデバイスの入力状態で、オレンジの針がトリムの入力状態だ。真ん中の四つのボタンは、オートパイロットを設定する。

ALTボタン：現在の高度を維持する。
WINGボタン：翼を水平にする。

TRIMボタン：必要時にトリムが調整される
ACボタン：ラダーを操縦かんに連動させる

オートパイロットをコントロールでき、操縦系の入力状態が分かるAXISウインドウ

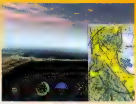
フライトに役立つ機能

ベクターマップディスプレイ

自機を中心として、無線局や空港の位置が分かりやすく表示されるのに加え、それらの対象をマウスでクリックすると、名称や無線周波数といった情報を表示してくれる。

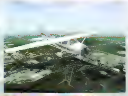
マップ表示機能

航空地図がそのまま画面に表示され、ベクターマップディスプレイでは得られない着陸コースなどの情報を得ることが可能だ。大きな航空地図を広げながら飛行する必要が無く、大変役に立つだろう。



マップを表示させたところ　サイズや位置は自由に調整できる

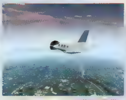
Cessna Skyhawk172R



軽量エンジンを1基装備している、スタンダードな軽飛行機。速度が出すぎず小回りも利くため、扱いやすい機体だ

エンジン：Textron Lycoming IO-360 L2A
最高出力：160ps
最大回転数：2400rpm
超過禁止速度：163KIAS
巡航速度：129KIAS
最大フラップ下げ速度
10度：110KIAS
30度：85KIAS
離陸必要距離：945ft
着陸必要距離：550ft
失速速度
フルフラップ：33KIAS
フラップ無し：44KIAS

Piper Navajo 350 Chieftain



ハイパワーのエンジンを単発で装備した機種　小回りも利き、パワーもあるので安心して乗ることができる

エンジン：TIO-540
最高出力：350ps
超過禁止速度：236KIAS
巡航速度：285KIAS
最大フラップ下げ速度
15度：182KIAS
25度：162KIAS
40度：132KIAS
離陸必要距離：1800ft
着陸必要距離：1000ft
失速速度
フルフラップ：74KIAS
フラップ無し：77KIAS

Piper Malibu Mirage

8名まで搭乗できる中型機　かなりの重量があるため、フル積載だと慎重な操作を要求される

エンジン：TIO-540-AE2a
最高出力：350ps
最大回転数：2500rpm
超過禁止速度：198KIAS
巡航速度：168KIAS
最大フラップ下げ速度
10度：165KIAS
20度：130KIAS
30度：116KIAS
離陸必要距離：2000ft
着陸必要距離：550ft
失速速度
フルフラップ：56KIAS
フラップ無し：69KIAS

Beechcraft King-Air 200

定員8名の中型機　高出力のエンジンを持っているため、高速度で移動できる　速度が出やすいので、着陸は慎重に

エンジン：PT6A-42
最高出力：850ps
最大回転数：2000rpm
超過禁止速度：259KIAS
巡航速度：86KIAS
最大フラップ下げ速度
40%：200KIAS
100%：157KIAS
離陸必要距離：945ft
着陸必要距離：2000ft
失速速度
フルフラップ：75KIAS
フラップ無し：99KIAS

Hawker 800XP

ジェットエンジンを装備した機種　運動性能も高いが、飛ばす前にある程度の基本訓練をしておくことをお勧めする

エンジン：FE731-5BR
最高出力：4660lbs/thrust
超過禁止速度：0.8 Mach
巡航速度：6.65 Mach
最大フラップ下げ速度
15度：220KIAS
25度：175KIAS
45度：165KIAS
離陸必要距離：5030ft
着陸必要距離：2650ft
失速速度
フルフラップ：100KIAS

飛行準備から旋回、着陸まで フライトの手順を解説

必ず飛ばせるフライト実践講座

計器類が多数装備されている航空機を飛ばすには、どんなことをすればいいのだろうか。ここでは最も扱いやすい航空機を例に、ステップバイステップでフライトの手順を解説しよう。基本的な手順を覚えれば、それを応用するだけでもフライトの楽しみは広がる。

コックピットパネル解説

ここでは、Cessna 172R Skyhawk(以下、Skyhawk)のコックピットを紹介する。Skyhawkは、フライ!の中ではいちばん扱いやすい航空機である。とは言うものの、計器の数はかなりたくさんあって、初めて目にしたときにはしり込みしてしまうかもしれない。しかし、飛行するのに最低限必要な計器はそうたくさんあるわけではないので、まずそこから紹介しよう。

気圧高度計

自機の気圧高度が表示される。気圧高度とは、気圧を元に計算された、海抜からの高度のことだ。高度0が地面を示しているわけではない。気圧は天候や気温にも影響を受けるので、注意しよう。単位は feet(フィート)で、この画面では 424ft を指している。よく見ると3本の針が見えるのが分かるだろうか。短い順に一目盛りが100、10、1の位を指している。

水平儀

自機の姿勢を表示する。青色が空、茶色が地面を示している。目盛りが刻まれているので、正確な角度でバンク、ピッチを読み取ることができる。夜間や雲の中では、実際の景色に見える水平線(地平線)から姿勢を判断することができないので、必要不可欠な装備となる。

大気速度計

自機の飛行速度を表示する。単位は kt(ノット)で、この画面では115kt を指している。表示された速度は大気に対するものなので、風の向きや強さ、さらには気温や高度によっても変化することを考慮しなければならない。

エンジン回転計

エンジンの回転数を示す。フライ!では、スロットル操作にきちんと回転がついてくるかをチェックする程度でじゅうぶんだろう。

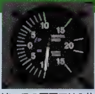
スロットルレバー

エンジン出力を調整するレバー。ジョイスティックのスロットルレバーやキーボードで調整できるが、マウスでつかんで直接操作することもできる。

ジャイロ

機首の方向を示している。航空用語では東西南北の表現を磁気方位で表しており、北(N)を000、東(E)を090、南(S)を180、西(W)を270と呼ぶ。この画面では、機首が343の方向を向いていると読めるはずだ。

昇降計



1分間に機体が上昇したり下降したりする速さが表示される。針が9時の方向から時計回りに動けば上昇、逆なら下降していることになる。目盛りは上昇(降下)率を示しており、この画面では1分に1000ftの割合で下降していることが分かる。

フラップレバー

フラップとは、航空機が低速で飛行するときでも揚力をじゅうぶんに得られるようにするための装置だ。これを使うと、主翼の後ろの小さめの翼が折れ曲がり、低速でも安定した飛行が可能になる。Fキーでフラップが下がり、SHIFT+Fキーでフラップが上がる。Skyhawkでは0、10、20、30度と、4段階に調整することが可能だ。

ミクスチャーレバー

スロットルレバーの右側にある、燃料と空気の混合比を調整するレバー。手前に引くと燃料の割合が減り(Ctrl+3キー)、押し込むと多くなる(Ctrl+9キー)。マウスでも操作可能だ。離着陸では目いっぱい押し込んだ状態で確実な燃焼をさせ、巡航時には燃料の割合を可能な限り薄くして燃費を良くするといったように使う。フライ!では、REALISM メニューで MANUAL MIXUTURE のチェックをはずすことで、この操作を自動で行ってくれる。慣れないうちは OFF にしておくといい。

離陸から巡航まで初級フライト練習

Step1 エンジン始動

エンジンを始動する前に、Shift+Bキーを押してパーキングブレーキをかけておこう。これをしっかりやっておかないと、機体が動き出してしまう。

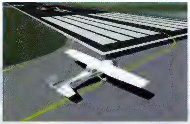
実機のエンジンの始動は何通りもの手順を踏む、かなり面倒なものだが、フライ！ではEキーを押すだけで簡単にエンジンを始動することができる。実機同様の手順を踏んでリアルさを楽しみたい場合には、パネルの操作スイッチを手順どおりに操作することで始動させることもできる。

エンジン始動フローチャート

1. パーキングブレーキをセット
2. ミクスチャーレバーが全閉になっているのを確認
3. マスターバッテリースイッチをON
4. オルタネーター（発電器）スイッチをON
5. エンジンカットオフバルブがOPENになっているのを確認
6. 燃料選択弁をBothに選択する
7. スロットルが少し（0.5インチ）開いた状態になっているのを確認
8. Fuel PumpスイッチをONにする
9. ミクスチャーレバーを全開にする
10. イグニッションをひねってエンジンをスタートさせる
11. スロットルをさらに少し開いて回転を安定させる
12. アビオニクススイッチをON
13. Fuel PumpスイッチをOFFにする

Step2 タキシング

離陸する前にタキシング（地上走行）の練習をしておこう。タキシングでは、スロットルで速度の調整、ラダーペダルで進路の変更を操作する。速度は直進時で20ノット、旋回時は10ノットを目安にしよう。ブレーキはBキーだが、左右の主脚に独立してかけることもできる（「,」「.」キー）。これを応用して片方のブレーキをかけ続けると、その場で向きを変えることができる。なお、滑走路を横切るときは必ず一時停止して左右を確認すること。


まずは滑走路へ向かうために、タキシングをしなくてはならない

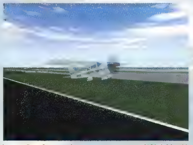
Step3 離陸

滑走路の先端に機体を移動し、滑走路ナンバーの手前まで前進して停止させる。機体のコンディションをチェックして、すべてに異常がなければ、いよいよ離陸だ。

まず、フラップを1段下げておこう。これは揚力を高めて、より低い速度から機体が地面を離れられるようにするためだ。フラップを2段以上下げてしまうと、逆に空気の抵抗が大きくなるため、離陸に必要な速度が出せなくなってしまう。

次に、Bキーでブレーキをロックしたまま、スロットルを50%程度前に倒し、機体が沈み込むような感触を感じたら、ブレーキを離しつつ徐々にスロットルを前に倒していく。ある程度速度が上がると、機体が浮き上がるような感触があるのでスティックを軽く引いて機種を上へ向ける。このとき、一気に持ち上げると失速してしまうので注意しよう。

滑走音が消えたら機体が浮き上がった証拠だ。速度、高度がともにある程度上がったらフラップを水平に戻す。上昇角は10度以下を保つように注意すること。


エンジンパワーの少ないSkyhawkでは離陸上昇は結構難しい。上昇角のつけすぎに注意しよう

Step4 水平飛行から巡航へ

水平飛行とは、速度が変わらず、高度が上下しないで、一定の姿勢を維持している状態のことを言う。ここではジャスト2000フィートでの水平飛行を練習してみよう。

現在の高度から上昇、あるいは下降して、まずは2000フィートに高度を合わせる。早め早めに、しかも繊細に操作しないと、高度をぴったりと合わせるのはかなり難しいことが分かるだろう。

水平飛行では昇降計、高度計、速度計の三つに気を配ろう。ただし、昇降計は構造上反応が若干鈍いので、これに気を使いすぎると、上下にぎくしゃくした動きになりやすいので注意。

水平飛行ではトリムが重宝される。Num+7、Num+3キーを使って、スティックから手を離していても機首が上下しないように微調整しよう。X キーを押してAXISウインドウを出しておけば、トリムの状態が確認できる。

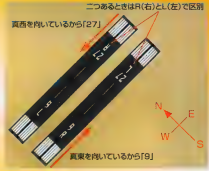
水平儀とAXISウインドウで、機体が水平飛行に移ったことが確認できる

滑走路にあるナンバーとは？

よく滑走路の先端に18や36といったナンバーが付いているのを目にすることがあるだろう。ご存じの人は少ないと思うが、この数字には重要な意味が持たされている。

実はこの数字、滑走路の延びている方角に関係している。例えば、18と書かれている場合、その数字は180度（南）を示している。当然、反対側の先端では方向が180度逆になるため36と書かれている。同じ向きの滑走路が二つ以上存在する空港では、数字の後にR（右）やL（左）を付けて区別している。

これが何の役に立つのかと疑問に思うかもしれないが、これは着陸進入の際にコースを計算するのに重宝する。滑走路ナンバーが、そのまま着陸進入するときの方位となるのだ。ぜひ覚えておこう。



左標準旋回の場合、旋回計はこのように見える。翼の先端をマークした目盛りに合わせればうまくいく

標準旋回中の姿勢をコックピットから見た画面。バンク(傾き)角度は一定を維持するよう努める。計器類の状態を確認してほしい

外部後方から標準旋回を見る。長時間の旋回ではエレベータートリムを活用すると便利だ

自由に飛び回るための旋回マスター

機体の向きを変えるには、行きたい方向に機体を傾け、旋回を行う。具体的には、スティックを旋回したい方向へ傾けながら、ラダーペダルも一緒にその方向へ軽く当てる。ある程度機体が傾いたら、スティックを戻して機体の姿勢の変化を止め、その状態を維持するのだ。旋回での注意点は、バンク(傾き)角度を一定に保つこと、高度が上下しないこと、速度を一定に保つことの三つだ。慣れないうちは旋回計、昇降計、速度計とのにらめっこになるだろう。

標準旋回

2分間に方向が360度変わるような姿勢を維持して旋回することを標準旋回という。通常、旋回と言えばこの標準旋回を指す。これを意識してできるようになると、1分間では180度、30秒では90度といったように、旋回する時間で方向が分かるので進路を取りやすくなる。実際のフライトでも、標準旋回が基本となっている。

急旋回

急旋回は、さらに機体をバンクさせるわけだが、悪い例としてよく挙げられるのは、急旋回中に高度が落ちてしまうこと。これを防ぐには、旋回したい方向とは逆方向にラダーを当てる必要がある(トップラダー)。こうすることで機首が下に引っ張られるのを防ぐことができるのだ。

Skyhawkで高度を維持したまま急旋回をすると、どうしても速度が落ちてしまう。そのため、急旋回はじゅうぶんに速度が乗った状態で行うことが必要だ。もっとも、リアルに飛びたいのであれば、乗員が乗り物酔いになってしまうような急旋回は極力避けよう。

うまく旋回できないときは

高度、速度を維持したまま、旋回をびしっと決めるのは意外に難しい。慣れていないとどうしても機首が上下して、高度、速度ともにふらついた状態になってしまう。

そこでお勧めしたいのが、この練習方法だ。正しい姿勢で標準旋回ができたときにPキーでポーズをかけ、色の付いた細いテープ(セロハンテープに線を引いてもいい)を景色の地平線に合わせて貼り付けるのだ。このテープの線と地平線が重なるように、あらかじめ決めた速度と高度で旋回を練習すれば、自然に正しい旋回が身に付くようになる。

はたから見ると、何とも恥ずかしく見える練習方法だが、こういった地味な練習の積み重ねが上級者への近道となるのだ

ファイナルアプローチから着陸へ

アプローチの際は、正しいコースに機体が乗っているかどうかを把握することが重要となる。コースがずれていることに気付いたとしても、滑走路に近づいてからでは修正は難しい。遠距離から「ちょっと右にずれているな」といった具合に、しっかりと判断できていればコースの修正にも余裕ができる。

Step1 コースの把握

コースの把握は、滑走路の形状を観察していれば難しくない。正しいコースに乗ったときの滑走路は画面の中央に見えているはず。これが左右に大きくずれているとコースから外れていることになる。特に意識していなくても分かるだろう。

Step2 延長線の確保

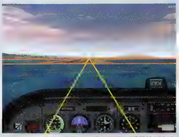
次に観察する点は滑走路の延長線だ。滑走路の右端、左端の延長線を画面上にイメージして、画面の手前を底辺として左右が対称の三角形になるようであれば、滑走路に対して真っすぐ進入していることになる。ただし、横風が吹いていると時間と共にずれるので、油断は禁物だ。

Step3 滑走路の長さ

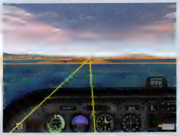
最後にチェックするのは、コックピットから見える滑走路の縦の長さだ。滑走路の幅に対してあまりに長く見える場合は高度が高すぎ、短く見える場合は高度が低すぎることになる。

Step4 着陸手順

滑走路への降下に入ったらエンジン出力を下げ、滑空降下を使う。ある程度機首が下がった姿勢でも着陸速度をオーバーしなければOKだ。接地の段階になったら、機首を少し持ち上げて後ろの主脚と滑走路が近づく速度を限りなく0に近づけてやる。主脚の接地後はスロットルをアイドルまで戻しつつ、前脚が接地した時点でブレーキ(Bキー)をかけよう。じゅうぶんに減速したら、誘導路へ出てすみやかに滑走路を空けなければならない。

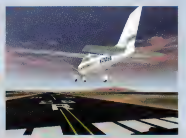


これが正しい着陸姿勢だ。滑走路端の延長線が左右対象に伸びているのが分かる



こちらはコースが右にずれてしまった姿勢。このままだと滑走路の右端すれすれに降りることになり、危険だ

これでは高度が高すぎる。強引に降りても地面にたたきつけられるだけだ。滑走路がずいぶん近く見えるが、実際はやや遠い距離にある。高度がずれると距離感も狂ってくるので注意したい



フラップに注目。着陸時には1段下げることを基本とし、必要になったら段階的に下げていこう

コンバット系FSでは味わえない マルチプレイフライトショー

世界中のプレイヤーに自慢の技を披露しよう

フライ！は民間機FSなので、敵機とドッグファイトを繰り広げるようなゲームモードは当然用意されていない。マルチプレイでは、同じ空を飛行して、お互いの技や熟練度を披露するコミュニケーションが楽しめる。

インターネットとLAN対応の二つのマルチプレイモード

Internet Matchmaking

Flight Partyを選ぶと専用サーバーへ接続され、ロビーフロアに移動する。腕前の程度を目安にセッションがグループ分けされているので、自分のレベルに合わせて参加することが可能だ。

Briefing Room では、プレイヤーと機体の一覧を見ることができる。あらかじめSetup Aircraftで自分の操縦する機体を選択しておこう。Flight Plannerで離陸する空港を選んでおくのもお忘れなく。準備が整ったらFLY ボタンでゲームスタートだ。

Lan／Internet Multiplayer

このモードでは、サーバーを介さずにホストのIPアドレスを直接入力してプレイする。ホストになるプレイヤーは、あらかじめほかのプレイヤーへ自分のIPアドレスを通知しておこう。

専用サーバーのロビー画面。世界中から飛行機好きが集まってくる。自分に合ったグループを選択して、一緒にフライトする相手を捜そう

Fuji教官流 魅せるフライト入門

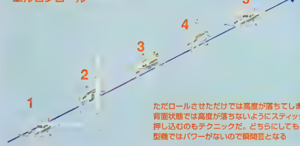
編隊飛行

まず、マルチプレイで考えられるのは編隊飛行だ。ある空港からほかの空港まで飛行するプランを立てておき、その間のフライトを楽しんでみよう。フライト前のブリーフィングルームで、目的地へのルートや、どのように飛行するかといった飛行プランを打ち合わせれば、気分はすっかりパイロットだ。

飛行経路は、後述するVOR、NDBといった無線標識を使って決めるといい。ルートを厳密に決めておけば、2機で迷子になるということも起きないだろう。

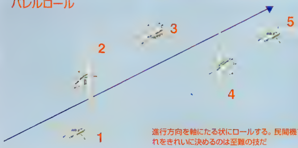
旋回時は、標準旋回を基本とすることにしておきたい。こうすることで旋回率がプレイヤーの間で一定になるので、編隊を崩すことも少なくなる。

エルロンロール



ただロールさせただけでは高度が落ちてしまう。背面状態では高度が落ちないようにスティックを押し込むのもテクニックだ。どちらにしても、小型機ではパワーがないので瞬間芸となる

バレルロール



進行方向を軸にたる状にロールする。民間機でこれをきれいに決めるのは至難の技だ

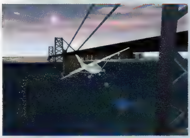
建築物を使ったフライトショー

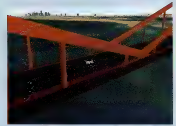
橋や滑走路をイベント会場にして、フライトショーごっこをするのも楽しい。全員が着陸駐機した状態で観客となり、1人ずつ技を披露するのだ。

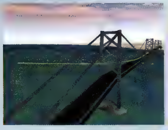
あくまで民間機なので無茶なアクロバットは厳しい物があるが、それでも慣れてくれば低高度のエルロンロール、背面飛行といった機動は可能だ。難しいだけにチャレンジのしがいがあるだろう。

もっと過激にフライトショーを演じたければ、広い川にかかった橋を使おう。橋は立体的な構造物なので、その下をくぐったり、橋を軸にした機動を展開するなど、過激な演出ができる。

もちろん、観客は橋の上に着陸することにしよう。橋は滑走路よりも狭いことが多いので、着陸するには針に糸を通すようなアプローチが必要になる。また、欄干やアーチなどの鉄骨の部分にも当たり判定があるので、ぶつからないよう、うまくコースを取って着陸しなければならない。


橋くぐりはFSの定番。この画面は、橋を軸にバレルロールしようとしているところ


このように、橋に着陸することも可能だ。ただし、相当なテクニックが必要になる


橋に着陸するには、柱にぶつからないような経路を取る必要がある。欄干の部分をこのようにくぐりながらアプローチしよう

フライト中に会話ができる音声チャット機能

マルチプレイのフライト中では、Oキーでチャットウインドウを開いてメッセージを書きこむことができる。また、フライ！にはマイクを使って、フライト中に音声でコミニュケーションが取れるLiveMic機能が装備されている。

旋回時など、どうしてもキーボードで文字を入力することができない場面があるが、このLiveMic機能を使うことでかなり楽にフライトできる。何より、無線気分で楽しむことができるので、気分がずっと盛り上がる。ぜひマイクを用意してこの機能を使ってみよう。

リアルさを追求してフライトを楽しむ 実践飛行上級編

無線標識を使って飛ぶ計器飛行講座

基本的なフライトを覚えたら、計器を使用した無線飛行に挑戦してみよう。計器飛行で自在にフライトできるようになれば、ベテランパイロットの仲間入りだ。ここではベクターマップを活用し、無線標識を頼りに飛ぶ計器飛行の概念と手順を紹介する。

道しるべとなる無線標識

無線標識とは、航空機が迷子にならないように設置された、空の灯台のようなものだ。具体的には、地上のある地点に設置された無線標識から発信される電波を頼りに、その方向と距離を計算することで自機の位置を割り出すことができる。

無線標識の位置と周波数は、航空地図に記載されている。FS98やフライ!などの本格的なFSでは無線標識もシミュレートされているので、本物の航空地図があれば実際のフライトと同様にその地図を使うことができる(100%再現されているわけではないが)。世界各地の区分航空地図は「インターセプト」(Tel:03-5296-4656)などのフライトシミュレーター専門店でも入手することが可能だ。

赤色がNDB局、緑色がVOR局を示している。マウスでクリックすると名称や周波数が表示される。下のタスクバーを使って種類別に表示したり、空港を表示させることもできる

無線標識受信用の計器はコックピットのこの位置にある

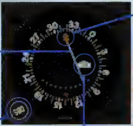
もちろん、航空地図を持っていなくても心配する必要はない。フライ!では、Shift+Mキーを押せばベクターマップが表示される。この機能を使って、無線標識の位置や周波数などのデータを知ることができる。

VORの見方完全マスター

VOR(超短波全方向式無線標識)は、ポピュラーに使用されている現行の無線標識の方式だ。それぞれの標識をVOR局と呼ぶ。発信される周波数は108.0~118.0MHzで、それぞれの標識が異なった周波数で信号を発信している。対応する周波数を入力すれば、そのVOR局の方向が分かる。

しかし、電波には到達できる距離に限界がある。VOR局の出す電波の強さや自機の高度によっても変わってくるが、一般的にその距離は20NM(カイリ)~100NM程度と、ばらつきがある。あまりにも遠い標識からは電波を受信できないので注意しよう。

また、VOR信号を受信している間は、一定周期でモールス符号の電子音が聞こえてくる。これは受信したVOR局の3けたのアルファベットコードをモールス符号に変換したものだ。数多くあるVOR信号を間違って受信していないか、確認できるように用意されている。興味のある方は解読してみよう。



CDIインジケーター

設定したOBS方位と自機の位置関係を表示する。針が垂直に伸びていれば、OBS方位と機首の方向が一致しているということだ。

OBS方位

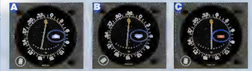
Skynawkには、VOR受信機は二つ用意されている。上にあるVORはILS(計器着陸)機能も備えている。二つをうまく使えば、効率よく目的地まで飛行できるので活用したい

OBSノブ

VOR局は360度、放射状に電波を発信している。そのため、無数の電波が飛び交うことになるが、VOR受信機は選択されたそのうちの一つの信号を受信するようになっている。OBSノブを回すと、円形に刻まれたパネルが360度回転し、CDIの針が垂直になったところの目盛りでVOR局のある方向を確認することができる。また、あるVOR局から一つの方位を設定し(OBS方位と呼ぶ)、その延長上に自機が到達したことを知ることもできる。

フラグ指示器

VORを受信すると動作するフラグ。これは、VOR局の方向へOBSノブがきちんと合わされているときに上向きの矢印となり(A)、逆方向だと下向きとなる(B)。VOR信号をまったく受信していないときには赤白のしま模様になる(C)。CDIの針は、OBSノブがVOR局の180度反対に合わされていても区別がつかないため、矢印が表示されているのだ。

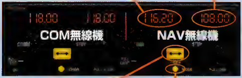


周波数入力部

VOR局の周波数を表示、または入力する部分。右にあるのは予約分で、次の転送スイッチを押すことで現在の周波数と入れ替えることができる。

周波数の入力は、それぞれのけたにマウスカーソルを合わせ、左右のボタンで増減させる

周波数入力部(予約)



転送スイッチ

周波数入力部にある数値と、予約周波数に入力した数値をチェンジするのに使う。異なるVOR局の周波数をあらかじめ入力しておけば、ワンタッチで切り替えることができる。

モードスイッチ

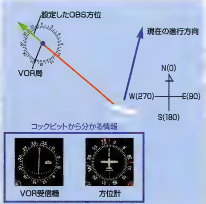
予約部分の周波数入力部では、周波数の代わりに、指定したVORまでの距離などを表示することができる。これはそのモードを切り替えるスイッチ。

VORの実際の操作法

Step1 VOR局への到達方法

目的のVOR局の周波数をNAV無線機に入力し、OBSノブを回してみる。しばらくするとCDIの針が反応するので、フラグ指示が上に向き、CDIの針が垂直になるように調整しよう。フラグ指示が下向きになっている場合には、OBSノブを180度回せば上向きになる。図のような表示になればOKだ。

そして、12時の位置に合わせられた目盛りを読み取る。この方向(OBS方位)に目標のVOR局があるのだ。今度は方位計を見て、OBS方位と機首方位を一致させるようにしよう。この図の場合では、315となる。逆に、VOR局を背に遠ざかりたいときは、機首をOBS方位の180度反対方向(この図では135)へ向ければいい。



Step2 コースがずれているとき

進行方向が予定のコースからはずれている場合は、CDIの針が垂直から左右どちらかへ動き始める。OBS方位と機首方位が一致しているかどうかを確認しよう。機首方位とOBS方位が一致しているのにCDIインジケーターの針が中央にない場合は、VOR局へ向かうコースから離れた所を平行に飛行していることになる。

ちなみに、VOR局に向かっているときは、針が右にずれたら右方向へ、左にずれたら左方向へ舵を切ることで元のコースに戻ることができる。

目的のコースから左へそれてしまっている。針が右にあるので、右へ舵を切れば元へ戻れる

Step3 VOR局を通過したとき

VOR局を通過するときには、CDIの針が大きくどちらかへ傾き始める。フラグ指示器が逆の方向へ向いたときがVORを通過した瞬間だ。

フラグ指示器が逆の方向へ変わったら、目的のVOR局を通過したということだ

シンプルだが信頼性に欠けるNDB

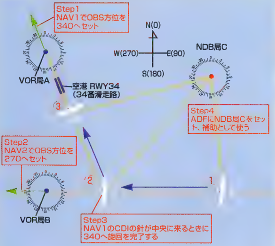
NDB(無指向性無線標識)はVORの前に使われていた古い無線標識だが、現在でもかなりの数のNDB局が点在しており、190〜535kHz までの周波数をカバーしている。これを受信するのが ADF(自動方向探知器)という計器だ。

ADFは単純にNDB局の方向のみを表示している。操作はシンプルで使いやすいが、途中でダイヤルを回してしまったり、電波が途切れたりすると、針の位置はリセットされずにそのまま止まってしまう。この動作が非常に紛らわしく、きちんと受信しているかどうかが分からないことがあるので、注意が必要だ。NDB の信号もモールス信号として音声で聞き取れるので、無線に詳しい方はチェックしてみよう。

せっかく装備されているのだから、近くのNDB局を受信してVORの補助として運用しよう

二つのVORとADFを駆使して位置を確認

SkyhawkにはVOR受信機が2個装備されている。これとADFを組み合わせれば、合計3個の無線標識を同時に使えることになる。これらを活用すれば、より正確な位置を割り出したり、複雑な航路を飛行することができる。例として、下の図にある空港の34番滑走路に着陸する場合を考えてみよう。



Step1 滑走路の延長にあるVOR局をセット

自機が最初①の場所にいるとする。まず、滑走路に降りるために、その直線上にある VOR局Aを探してNAV1にセットしよう。OBS方位は滑走路の進入経路である340に設定する。

Step2 手前にあるVOR局をセット

次に、滑走路より手前側にある適当なVOR局BをNAV2にセットする。最後に、適当な場所にあるNDB局CをADFにセット。

Step3 CDIの針に合わせて旋回

VOR局Bに向かって飛行しながら、VOR局AにセットしたNAV1をチェックする。NAV1のCDIの針が中央へ向かって動き出したならば、VOR局Aに向かうコース②に近づいていることになる。針が垂直になるタイミングに合わせて旋回が終わるように操作しよう。そのまま進めば、滑走路③に対して真っすぐに進入できる。

Step4 ADFを補助に

なお、ADFは針が向いている角度を見ることで、自機がどのあたりにいるか簡単に推測することができる。あらかじめ進入航路を決めているならば、ADFがこの角度になった所で旋回しよう……といった使い方もできる。このような応用をすることで、面倒な着陸の進入方向の調整も、楽に行うことが可能なのだ。

頭で理解するのはなかなか難しいので、実際に操作しながら試してみてほしい。フライ!では、マップ表示を使えばこんな手間のかかることをしなくても、簡単に目的地に到達することができる。しかし、現実の航空機にはそのような便利な機能はついていないので、VORやNDBのような無線標識を使って実際の飛行を行っているのだ。とことんリアルさを追求してフライトを楽しむのであれば、これらの機能をマスターしていこう。習得が難しいだけに、達成感がとても大きいことは保証する。

FIGHTER SQUADRON
THE SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE™

第2次世界大戦を美麗なグラフィックで再現する快適動作の強力なFS

近年高い人気を集めているのが、第2次世界大戦を舞台にしたフライトシミュレーターだ。いくつものタイトルがリリースされてきたが、アクティビジョンの最新作は一味違う。グラフィックが美しい、動作が軽い、とっつきやすいと3拍子そろった「FIGHTER SQUADRON」を、離着陸手順、対地攻撃から、爆撃機操縦法、マルチプレイでのテクニックまで徹底攻略する。

FSQ、CFS、WW2F徹底比較

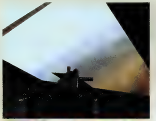
2大FSタイトルとの比較検証で分かったFSQの完成度

アクティビジョンの最新作「FIGHTER SQUADRON: THE SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE」(以下、FSQ)は、グラフィックはもちろん、柔軟で優れたカスタマイズ性、快適なマルチプレイなど、優れたバランスの良さを持つフライトシミュレーター(以下、FS)である。ここでは、FSQと同種の第2次世界大戦ものの FS である「Microsoft Combat Flight Simulator」(以下、CFS)、「WWⅡ FIGHTERS」(以下、WW2F)、の2タイトルと比較していきながら、FSQの魅力を紹介していきたい。

比較検証① 操縦できる機種は?

FSQは、第2次世界大戦のヨーロッパ戦線が舞台となっている、史実に基づいた設定のFSだ。搭乗できる機種はP-51D Mustang、P-38J Lightning、Typhoon MK1B、Spitfire、Mosquito、FW-190A4、Me-262Aといった当時の名戦闘機がメインとなっている。また、これらに加えてB-17G Flying Fortress、Lancaster MK-Ⅱ、Ju-88A4といった爆撃機をも操縦することができるのだ。これは、CFS、WW2Fの双方とも実現しておらず、「WARBIRDS」などの一部のFSでのみ実現されていたものである。

「鈍重な爆撃機を操縦して、戦闘機のかもになることのどこが楽しいんだ?」と考える読者がいるかもしれない。だが、それは無用な心配である。というのも、爆撃機の搭乗員すべてのポジションは、それぞれの役割を分担して遂行するシステムになっているのだ。後部銃座と操縦席だけの分業、というような簡易化では決してない。B-17G Flying Fortressであれば、きっちり13人分のポジションがある辺りなどに、制作者のこだわりが感じられる。砲塔手となって銃座を回しつつ(銃座の旋回速度までシミュレートされている!)、12.7mm連装砲をぶっ放すのもよし、爆撃手となって照準を合わせるのに集中するのもよしという具合に、多様な楽しみ方が可能なのである。もちろん、メインとして使用するのは戦闘機であり、戦闘機の再現性が素晴らしいことは言うまでもない。



爆撃機の各銃座をきちんと再現した数少ないFS。これはB-17G Flying Fortress胴体左銃手からの視点で、M2マシンガンをぶっ放しているところだ

比較検証② グラフィックのクオリティーは?

グラフィックは、とても美しい。Direct3DおよびGlideに対応し、800×600ドット以上の解像度で再現した画面は、ほかのFSタイトルの追従を許さない。テクスチャーをごちゃごちゃと地面に張り付けたような粗雑さが無いため、高度を下げると地表のグラフィックに荒さが目立ったり、地面が歪んだように見えるといったCFS、WW2Fの難点も、FSQではほとんど感じられない。遠景のかすみ方や、雲、煙の処理が美しく、グラフィック面では文句なしにこれら2作品よりも優れていると言ってもいいだろう。

ただし、グラフィックのきれいなFSなど最近では珍しいものではない。むしろ重要なのは、このクオリティーでどれだけのフレームレートを確保できるかだろう。しかし、これについても無用な心配だと言える。なぜなら、FSQはCeleron 400MHz+Voodoo2の環境で、常時60fps以上をマークしていたからだ。もちろん、解像度800×600ドット、グラフィックオプションはすべて最大の設定である。あまりにも軽いため、筆者のCPUをPentium 266MHzに戻してテ

対戦中、唯一大量生産され、実戦配備となったジェット戦闘機Me-262A。この角度からだと、火を噴く30mm砲と、おむすび型の胴体がよく分かる

遠景かかすんで見える表現は、実に見事だ。地上から、かなり高く離れていることを実感させる

Information	
開発元	:Parsoft Interactive社
販売元	:アクティビジョン
価格	:$49.99(US)
OS	:Windows 95/98
CPU	:Pentium 200MHz以上(HARDWARE MODEの場合) PentiumⅡ 233MHz以上(SOFTWARE MODEの場合)
メモリー	:32MB以上
ビデオ	:Direct3D対応カード、もしくはVoodooファミリーカード(HARDWARE MODEの場合) 16ビット、2MB以上のPCIカード(SOFTWARE MODEの場合)
HD容量	:285MB以上
CD-ROMドライブ	:4倍速以上
サウンド	:Sound Blaster対応カード
対応API	:Direct3D、Glide
発売時期	:発売中(アメリカのみ)

Activision is a registered trademark and Fighter Squadron:
The Screamin' Demons Over Europe is a trademark of Activision, Inc.
©1999 Activision, Inc.
Parsoft is a trademark of Parsoft Interactive. All rights reserved.
All other trademarks and trade names are the properties of
their respective owners.

この半透明な雲の自然さを見てほしい。雲の質感に関しては、全FS中で1、2を争う出来栄えであろう

ストしてみたところ、それでも30fps前後を常にキープしていたことを付け加えておく。

比較検証③ AI機の完成度は？

レシプロ戦闘機には機関砲しか武装が無いため、空中で戦闘機同士がドッグファイトを演じることとなる。そうなると、AI機の操縦スキルの問題が出てくる。状況に応じた、的確な旋回戦を行うことができるAIが搭載されていないと、対コンピューター戦を楽しめなくなってしまうのだ。

だが、FSQではこの点も抜かりない。スキルレベルを最大に設定すると、AI機は的確な射撃と鋭い旋回を見せる。2機以上のAI機を相手にした場合には、これでもかというほど手を焼かせてくれる。もちろん、機体の旋回能力を超えた旋回をしてきたり、エンジン出力からは考えもつかない加速をしたりといったイカサマAIとは違うので、安心してほしい。また、旋回戦の苦手なプレイヤーのために、敵機のレベルを段階ごとに調節できるようになっている。

それでは、敵機の動きを比較してみよう。FSQでは、敵機が1機のみであれば、CFSやWW2FのAI機などとは比べものにならないほど、しっかりとした動きをする。だが、機体数が増えてくると、CFSのAI機のほうが的確なコンビネーションで追い詰めてくるといった感じを受けた。この辺りは、パッチで修正されることを望むFSQの不満点である。

AI機が相手の場合でも、油断は決してできない。写真はエンジンから火を噴き、垂直尾翼をもぎ取られた哀れなP-51D Mustang

比較検証④ ゲームモードの充実度は？

ゲームモードの内容についてはどうだろうか？ FSQのゲームモードは、NETWORK、HUNGER、SCRAMBLE、MISSION、TRAININGの5種類がある。

NETWORK：IPX、TCP/IP LAN、Internet（専用サーバー）の3種類の接続方法で、最大8人までのマルチプレイをサポートしている。

HUNGER：選択した機体の詳細を知ることができる。また、敵が出て来ない状態で自由に試乗することも可能だ。

SCRAMBLE：すでに飛行しているところからフライトを楽しむことができる。CFSでのクイックコンバットに相当する。

MISSION：あらかじめ用意された30のミッションをプレイすることが可能。具体的には、Dover（ドーバー海峡）、Africa（アフリカ戦線）、Rhineland（ドイツ内陸部）の3マップが用意されており、それぞれに10個ずつのミッションが用意されている。

TRAINING：離着陸、爆撃、対空対地攻撃とひとどおりの操作を学ぶことができる。だが、専用のミッションが用意されているだけで、マニュアルを見ながらトレーニングミッションを実践するといった感じの内容だ。この点については、注意事項や操作方法などが画面に表示される、CFSやWW2Fのシステムのほうがとっつきやすいだろう。なお、キャンペーンモードは無いのだが、MISSIONモードでの撃墜数に応じて、点数と勲章が与えられるようになっている。

NETWORK／MISSION：この二つのモードでは、付属のミッションエディターを使って作成した、オリジナルミッションをプレイすることが可能だ。ミッションエディターの自由度は高く、さまざまなミッションを作って、マルチプレイで協力して遊ぶといったことも可能である。CFS、WW2Fともにミッションエディターはあるのだが、CFSのものは使い勝手が悪くシングルプレイ専用であるのに対し、WW2Fのものは使いやすくマルチプレイでも使える。FSQはどちらかというと後者に近いが、WW2Fのものより簡略化されていて、より使いやすいと言えるだろう。

ミッションを選択すると、マップ上に航行ルートが表示される。フライト中でも、マップはMキーで参照できる

仲間との協力プレイでは、Alt＋Tキーで友軍機を選択してのパッドロックが使える。自動で拡大縮小表示されるので、とても見やすい

	新機体の追加	キャンペーン	マルチプレイ	爆撃機の再現	フライトモデル	敵機AI	ミッションエディター	グラフィック
CFS	○	△	○	×	◎	△	△	△
WW2F	×	○	△	×	○	○	○	◎
FSQ	○	×	◎	◎	○	◎	○	◎

×：実装されていない　△：使いにくい、それほど出来が良くない
○：そこそこ使える、なかなかの仕上がり　◎：近年のFSでまれに見るほどの素晴らしさ

マニアも唸らせる細やかな再現性

FSQの発売元はアクティビジョンだが、開発元であるParsoft Interactive社については聞いたことがないという読者も多いだろう。この社名にピンときた諸君は、かなりのFS愛好家かもしれない。あの「A10-CUBA!」を開発した会社と言えば、FSファンなら一度は聞いたことはあるのではないだろうか。A10-CUBA!では「なんでこんな細かい所まで再現するんだ!?」との反響を数多く受けたであろう同社が放つだけあって、演出の細かさは既存のどんなFSでも太刀打ちできない。

機体にGをかけると翼がしなる。離陸時にブレーキを外し忘れると、機体ごと前転する。旋回銃座で、自機の尾翼を撃ち抜くことができてしまう。爆弾やロケット弾は安全装置を解除しなければ撃つことすらできず、さらには高度／速度によって飛行機雲の有無まで変わる……と、その細やかな再現性を数え上げていくときりがない。レシプロFSとすることでキー操作を簡略化し、代わりに細部に凝った演出をちりばめることでシミュレーションの忠実さを示そうという狙いは、見事に成功している。FSQが初心者にもとっつきやすく、それでいてリアルな印象を与えるFSとして仕上がっているのだ。

高々度では、機体から飛行機雲が引かれる。もちろん、4発機では4本、双発機は2本の飛行機雲になることは言うまでもない。写真は双発機のP-38J Lightning

ランディングギアの折れや曲がりなども忠実に再現。写真は着陸に失敗したFW-190A4

これを読めばマスターできる離着陸の操作手順を完全解説

FSにハマっている人に「FSにハマり始めたきっかけは何でしたか？」と問うと、「着陸できたときの達成感」「任務を完了したときの達成感」といった答えが返ってくることが多い。ある程度の壁があるからこそ、乗り越えたときの喜びもひとしおなのだ。しかし、操作手順や着陸方法が分からず、その壁で挫折してしまい、FSを投げ出すプレイヤーも少なくないだろう。そこで、ここでは離着陸方法の手順を詳しく解説していこう。

タキシングと離陸方法の基本手順

離着陸の練習に最適なのは、Rhinelandの最初のミッション「V1-Site」である。このミッションを開始してみよう。まずは、スロットルが最低出力になっていることを確認し、Eキーを押してエンジンを始動する。すると、エンジンのかかる音と共にプロペラが回り出すはずだ。回転が安定するまでの間に、Hキーを押して画面に速度の情報が出るようにしておく。

続いて、「タキシング」と言われる地上をゆっくりと進む方法で、滑走路へと移動することにしよう。具体的には、Bキーを押して車輪にかかっているブレーキを解除し、エンジン出力を1〜5%程度にしてやるだけだ。そうすると、機体がゆっくりと前方に動き出す。スティックを左右に倒せば方向転換することができる（従来のFSのように、ラダーペダルでの方向転換ではないので注意してほしい）。うまくいかない原因は、速度が出過ぎている場合がほとんど。必ず10ノット以下で行うことがポイントだ。

尾輪式の機体でブレーキを解除せずにスロットルを開くと、このように前転してしまう。必ずBキーを一度押してから、エンジンをかけるようにしたい

スティックを倒すと、P-38J Lightningの場合は前輪か、Spitfireなとの場合は後輪が操舵する　この動きを再現したFSは、そうさらにあるものではない

滑走路に出たら、Fキーを一度押してフラップを半分開く。全開にしてしまうと、空気抵抗が増えて離陸が難しくなってしまうので注意しよう。

後は機体周囲の安全を確認して、スロットルを全開にするだけだ。速度が100〜110ノットになったら、少しスティックを手前に引く。機体が浮き上がり始めたら、Gキーを押してランディングギアを格納し、150ノットを超えたらShift＋Fキーを押してフラップも格納する。機体が浮き上がったかどうか分からないときは、F2キーを押して外部Viewで見てみるといいだろう。

アプローチと着陸方法の基本手順

このライン取りは、有事の際に戦闘機がよく行うことで知られている

基地に戻って来たとき、ちょうど滑走路と平行に帰って来れば着陸するのに楽なのだが、そんなことはまずありえない。そこで、図のように滑走路といったんクロスしてから、ぐるっと回って着陸するラインに乗せることとなる。

この一連の動作を「アプローチ」と呼ぶ。ポイントは、「少し離れ過ぎかな」と感じるぐらいまで基地から離れてから、着陸態勢に入ることだ。余裕を持ってアプローチしておけば、着陸自体はそれほど難しいものではない。

まずは、Fキーを2回押してフラップを着陸位置に合わせる。Gキーを押してランディングギアを降ろし、スロットルを絞って100ノット強まで速度を落とす。

そのまま滑走路端に向かって緩やかに降下していき、滑走路に接地する。接地の際、少しでも機体が前傾していては駄目だ。必ず水平か、もしくは少し後傾気味で接地する。もちろん、これは後輪が二つ、前輪が一つの機体の場合で、前輪が二つで後輪が一つの機体だと逆になるので注意しよう。もっとも、水平に接地するテクニックを身に付ければ、どんな機体でも同じことなのだが。

30ノットを切ったら、Bキーを押し続けて車輪ブレーキをかけて、機体を完全に停止させる。最後にEキーでエンジンを切れば、着陸は完了だ。

ここで雰囲気を重視するなら、後続の味方機に滑走路を開けてやるのもいい。エンジンを切らずに、離陸のところでやったタキシングを行って誘導路へと退避し、格納庫前まで進んで駐機場に停めるといった、凝った演出をすることもできる。ここまでマスターすれば、気分はもうパイロットだ。

FIGHTER SQUADRON
THE SCREAMIN DEMONS OVER EUROPE

急降下爆撃をマスターして対地攻撃のスペシャリストになれ

軽快に動作するFSQのマルチプレイでは、対地、対空双方のテクニックを競うミッションが主流となるだろう。ここでは、一撃必中の対地攻撃テクニックを紹介する。

難易度の高い命中を可能にする急降下爆撃

爆撃機による爆撃は、都市／地域といった範囲で行われるものであり、特定の施設を破壊したり、移動する車両を破壊するには、爆撃の規模が大き過ぎる。そこで、戦闘機に爆弾を一つか二つ搭載して小規模な爆撃を行うのだが、現代戦闘機のようなコンピューター制御の投弾支援装置の無い当時は、命中させることがかなり難しかった。FSQの中でも、この難しさはそのままだ。

絶妙の角度でV-1ミサイル発射基地へと急降下し、爆弾を投下した瞬間だ

投下操作自体は簡単だ。Aキーを押して安全装置を解除し、5キーを押して爆弾を選択する。後はEnterキーで投下するだけ。問題は当たるかどうかだ。

誘導能力を持たない普通の爆弾と、爆撃用の照準装置を持たない戦闘機の組み合わせで爆弾を狙って当てるために、当時は急降下爆撃と呼ばれる手法が用いられた。これは、目標に向かって機体を急降下で突入させることで、機体の進行方向と爆弾の落下方向を一致させる方法だ。この方法だと、自らの機体が指し示す方向へと爆弾が落下していくこととなる。

狙いをどうやってつけるかが難しいが、おおよその目安として、(水平線に対して)－60度前後の角度で降下しているとき、機銃の照準機台座の下に目標が隠れたぐらいのところで投弾すると、ほぼ当たるようだ。

スマートな急降下爆撃は、目標へ真っすぐ突っ込んだりはしない。まず、Shift＋テンキーで視野を振って左(もしくは右)斜め下に目標を確認しておき、Ctrl＋Tキーを押して目標から目をそらさないようにする。そこで、一気に反転降下(機体を裏返らせてひねる)して、目標へと突入するのだ

爆弾の投下高度と機体の引き起こしに要注意

急降下爆撃は精度が高く、お勧めできる投弾方法だが、いくつか注意点がある。まず、あまり高々度から投下してはいけない。照準時の少しのずれが、着弾するころには大きなずれとなるし、風に流されて目標を外すかもしれないからだ。とはいっても、ミスで爆弾を外すのはまだいい。絶対に犯してはいけないミスが、自爆だ。

250kg爆弾の爆発力はすさまじく、爆風のほとんどが上／横方向へと拡散する。そのため、投下高度が低いと、機体の引き起こし中に爆風を受けることとなる。機体が爆風で揺さぶられる程度ならまだ良いが、ひどいときには爆風で木っ端みじんになってしまう。こうならないためにも、くれぐれも高度には気を付けてほしい。投下高度が1000フィートを切っていたら、危ないと考えていいだろう。

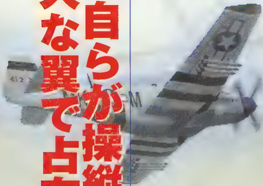
また、フルスロットルでの急降下を長く続けると、あっというまに450ノットを越えるはずだ。この状態で、爆風から逃れようと急激な引き起こしをすると、瞬間的にものすごいGが機体にかかり、翼が折れてしまう。FSQがリアルなFSであるからこそ、気を付けなくてはならない要素だ。特に、機体構造の弱いTyphoon MK1BとMosquitoは要注意。「え、こんなもので？」という速度からの引き起こしでも、簡単に翼が折れてしまう。急降下を続ける際はスロットルを絞り、引き起こしもあまり急にやらないようにするなどの、配慮が必要となるのだ。

これらの要素にさえ気を付けて行えば、急降下爆撃はたちまち一撃必殺の技となるだろう。マルチプレイなどで、互いの基地を攻撃／防衛し合う「ベースディフェンス」と呼ばれるたぐいのミッションでは、敵機が投弾させまいと突っ込んでくることもしばしばだ。そんなときは、最初から高度をしっかり取って敵基地へと接近しよう。敵機がこちらの高度に上がってくる前に急降下に入り、そのまま攻撃目標へと突っ込んでいく戦法がベストだ。その後を敵機が追って来ればしめたものである。急降下で蓄えたエネルギーを使って、優雅な縦機動で敵機と渡り合えるのだ。

確実に命中した爆弾によって、V-1サイトは灰と化した。爆風を受けないギリギリのラインでの爆撃だった。慣れるまでは、じゅうぶんな高度を保ってから爆弾を投下しよう

プレイヤー自らが操縦できる爆撃機 大空を巨大な翼で占有せよ

FSQならではの要素として、爆撃機の忠実なシミュレートがある。ここでは高々度水平爆撃の解説と、登場する爆撃機の紹介を行う。



爆撃機による爆撃操作 その手順とポイント

爆撃機の乗り方といっても、基本的な操縦方法は戦闘機と同じだ。戦闘機の何倍も重く、何倍も機動が鈍重であること、そして機体サイズが大きいこと。これさえ分かっていれば、後は戦闘機と大差無い。だが、爆撃方法は違う。

うまく照準を合わせるテクニックを教えよう。機体がどんな方向を向いていてもいいので、コックピット画面中央に目標を捕らえ、Ctrl＋Tキーを押してそのポジションをパッドロックするのだ。そして、機体を水平に戻し、方位だけを先ほどのパッドロック先に合わせればOKだ。Ctrl＋Tキーでのパッドロックは、ほかにも活用できる機会があると思うので、使いこなしてしてほしい。

高々度水平爆撃方法

① パイロット視点で機体をしっかりと目標に向け、Pキーを押してオートパイロットをONにする

② F7キーを何度か押して爆撃手視点（周りが暗く、照準機のみが見えている画面）にしてから、F6キーを押して爆撃手モードにする

これが爆撃手視点。F6キーで爆撃手モードにしてからも、スティックで機体を動かせるようになる

③ Dキーを押して爆弾倉を開き、6キーで爆弾を選択

④ Aキーで安全装置を解除し、目標がスコープに入り出した辺りでEnterキーを押せば、爆弾が次々とリリースされ、目標へと吸い込まれて行くだろう

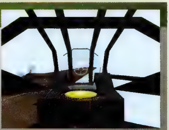
B-17G Flying Fortress

ドイツ制空権内に昼間堂々と進入して、その重武装と数でドイツ機を撃退。悠々とドイツの都市を灰に変えて去って行ったと言われる「空飛ぶ要さい」。爆弾搭載量は機体規模からするとそれほどでもないのだが、ハリネズミのようにそこら中から防御用の機銃が突き出している姿は、要さいの名にふさわしいものがある。ゲーム中では、高々度から照準機を使ってじゅうたん爆撃を楽しむのが王道であるが、13もの12.7mm防御機銃を自在に操って敵戦闘機と戦うのも、結構楽しいものがある。だが、後部胴体側面の銃座や上部砲塔で戦うときは、勢い余って自機の主翼や垂直尾翼を撃ち抜かないように注意しなければいけない。熱くなって撃ちまくるのは考えものだ。

[illegible]たコクピットの計器類は、[illegible]

Lancaster MK-II

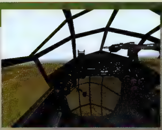
B-17G Flying Fortressよりも少し小さい機体に、同機の2倍以上もの爆弾を搭載することができるイギリス最強の爆撃機。この機体のすごさは、F2キーを押して外部Viewとし、Dキーを押して爆弾倉を開くとよく分かる。なんと、機体下部が前後に10.6mも裂け、ぱっくりと巨大な口が開くのだ。この巨大爆弾倉のおかげで、10トン爆弾「グランドスラム」をはじめとする特殊爆弾を抱えての任務を与えられた、名誉ある機体である。現実には夜間爆撃を基本としていたのだが、FSQでは残念ながら夜間の設定が無い。そのためゲーム中では、B-17G Flying Fortressと同様の高々度爆撃が主な任務となる。また、上部砲塔で射撃する場合は細心の注意を払わなければいけない。さもなくば、2枚ある巨大な垂直尾翼を、あっと言う間に撃ち抜いてしまうことになるだろう。



[illegible]ち抜くことのないように注意[illegible]

Ju-88A4

4発の大型爆撃機を持たなかったドイツは、このような中型の爆撃機を活用した。中でもJu-88A4は、急降下爆撃、高々度水平爆撃、そして魚雷による対艦攻撃までもができるようにと開発された機体である。史実でも対地に対艦に、果ては改造されて夜間戦闘機にと、目覚ましい活躍を見せた機体だ。ゲーム中でも、何でもこなす万能機として使用するのがいいだろう。運動性と耐G性が高いため、爆撃機としては珍しく急降下爆撃が可能となっているのが特徴的だ。しかし、実機には装備されていた急降下爆撃用空気抵抗ブレーキが再現されていないため、急降下を続けると速度がどんどん上昇してしまうので注意したい。防御時は、よっぽどのことをしない限り自分の機銃で自機を撃つことはないので、安心して撃ちまくれる。



昆虫の複眼のようなコックピット[illegible]88A4

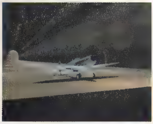
知っておくと楽しさ倍増 ツールとTIPSを一挙公開

FSQの楽しさは、何も空中戦や爆撃だけに限られているわけではない。ここではFSQの一風変わった遊び方や、遊び心を刺激する各種ツールを紹介しよう。

マニュアルには載っていないFSQの知られざる魅力

チャレンジングなフリーフライトで新発見

発見したなその建造物 穴が開いているのか分かるたろうか? これは調査してみなくては・…



着陸に成功 内部でターンして、入り口で撮影してみた、難易度は高い

真っ当でないFSの楽み方をするには、チャレンジ精神が重要だ。具体的に言えば、降りるのが難しそうな場所へ着陸してみる。穴を見つけたら、くぐってみる。壊れそうなものには爆弾をぶち当ててみる、などなど。とはいえ、なかなかこうしたプレイが実現できるFSは、少ないというのが現状だ(滑走路以外には着陸できなかったり、中空オブジェクトが無かったりする)。幸い、FSQではこうした楽しみ方を実行することができるため、ぜひともいろいろなことにチャレンジしてみてほしい。

筆者は、Doverマップの右下にある、ブローニュの辺りでなぞの建造物を発見した。大きな穴が開いていたので、もしやと思い着陸を敢行したところ、これに成功した。

また、長い橋を発見したので、こちらにも着陸を試みるとしっかりと橋に降り立つことができた。

こういったものを探しながらのフリーフライトも、なかなか乙なものだろう。

長い橋の上 幅も長さもじゅうぶんてあり、着陸の難易度は低いと言える 挑戦してみよう

マルチプレイ用ミッションを作成しよう

FSQにはミッションエディターが用意されている。起動するには、ゲームをインストールしたフォルダ内にあるMISSIONEDITOR.EXEを実行すればいい。

今時のFSに、ミッションエディターが付属しているというのは別段珍しいことではない。だが、作成したミッションをマルチプレイで使うことができるとなると、話は変わってくる。そう、FSQは、過去いくつかのFSでしか実現されていなかった、マルチプレイ対応のミッションエディターを搭載しているのだ。

これによって、マルチプレイの遊び方は無限に広がることとなった。目標を撃墜/破壊すれば点数が付けられるので、このミッションエディターを使ってベースディフェンスミッションを作成し、点数計算で勝敗を決めるなんてことも簡単にできてしまう。面白いミッションを作って、マルチプレイを思う存分楽しんでほしい。

上級者の機体Viewでそのテクニックを学べ

「FSの対戦を始めたは良いが、みんな上手すぎて……」。「どうしてもうまくなれない。うまい人はどう戦っているんだろう」。こんな悩みを持つ諸君は、今すぐFSQをゲットしよう。

というのも、マルチプレイでF5キーを押すと、一緒に飛んでいるほかのプレイヤーの視点になって、そのフライトを見ることが可能なのだ。それも、コックピットViewでもPadlock Viewでも、何でもOKという至れり尽くせりの仕様である。

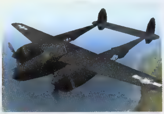
これを使うことで、上級者同士の対戦を、彼らの視点で地上から見物するといったこともできる。これまでは、エースパイロット同士の戦いは、LANでの対戦大会などでしか見ることができなかったのだから、これを活用しない手はない。ロビーなどで上級者が対戦を始めようとしていたら、「見学してもいいですか?」と声をかけて、見学させてもらおう。必ず何か発見があるはずだ。

Camo Commanderでオリジナル機体をデザイン

Game Tool Technologies社(http://www.gttweb.com/)が、早速FSQ用のシェアウェア「Camo Commander」をリリースした。同ソフトは、航空機のテクスチャーを切り替えるためのツール。これまでに、「F/A-18 KOREA」用や「F-15」用などがリリースされていたが、この度FSQ用がラインアップに追加された。

同社のホームページで配布されているFSQ用機体データは、原稿執筆時点ではP-51DのものとB-17Gのもののみだった。しかし、個人で作成したデータもインターネット上で流通し始めているため、自分好みのテクスチャーがきっと見つかるだろう。

ちなみに、日本国内ではPC-TopGun(http://acehangar.net/topgun/)が、FSQ用オリジナルテクスチャーデータの配布を行っている。



Camo CommanderのサイトからダウンロードできるG機体データ ちなみに、Camo Commanderを30日以上使用するのには、有料登録($15.00)が必要だ

人間同士の熱い戦いを快適に満喫できるマルチプレイへ出撃せよ

FSQのマルチプレイは爆発的に流行する可能性がある。これが、実際にFSQのマルチプレイを検証した結果の率直な感想だ。ここでは、実際にプレイするまでの手順からマルチプレイで役立つテクニックまでを一挙に解説していこう。

驚くほど動作が軽く、緊張感のみなぎる対戦

「何とも言えない緊張感がある。その場で本当に戦っているような。それに、繊細なスティックさばきによる微妙な旋回も生きてくるのがすごい」。

今回、濃密なFS攻略で定評のある本誌ライターのFuji教官とほか2名に、FSQでのマルチプレイのテストを協力してもらった。テスト直後のFuji教官のコメントが冒頭の言葉だ。初心者から上級者までが手軽に参加できる敷居の低さと、空中戦での興奮と緊張がたっぷり堪能できるゲーム性。筆者、Fuji教官の両名が「FSQは、マルチプレイで重要なつぼを、しっかりと押さえたFSである」と、ここに断言しよう。

Fuji教官を追い詰めているところ。歴戦の相手と戦う場合、この画面のように半分ブラックアウトしかかった状態を維持しなければならない。というのも、ブラックアウトしないほどの旋回では追い付けないし、意識を失ってしまえば負けは確実という、非常にシビアな状態での戦いになってくるからだ

しかし、どんなにゲーム性が素晴らしくても、インターネット接続、電話回線経由、テレホーダイタイム、という三つの条件下で、スムーズな動作をしなければ話にならない。その条件下で、1 on 1での一騎打ちをしたところ驚くほど軽かったため、急きょ2 on 2(計4人)でチーム戦のテストをしてみた。結果は、30分近い対戦時間の間、ラグ、ワープといったFSでのマルチプレイにとって致命的な要素が、「まったく」発生しなかったという驚くべきものだった(注:KALIによるIPX接続を使用)。MMX Pentium 166MHz+28.8kbpsのモデムでプレイしていたメンバーが含まれていたにもかかわらず、である。

3人が乱戦しているところへ、高々度から覆いかぶさるように襲いかかる筆者のFW-190A4。距離感覚がよく分かるグラフィックなので、高度差のある戦いでも混乱することはまるで無かった

対戦への出撃に備えて万全の態勢を整えよう

マルチプレイへ参戦する前に、いくつかの出撃準備をしておく必要がある。

まず、メインメニューからPILOTを選び、新しいパイロットを作成して、名前を入力しておこう。ここで入れた名前が、マルチプレイでの諸君の名前となる。

チャットキーの設定

日本語キーボードを使用している場合は、ちょっとした設定変更作業をしておく必要がある。というのも、対戦中での通信(チャット)に使用するキーが、日本語キーボードには無い ` キー(日本語キーボードの半角/全角キーに位置する部分)に割り当てられているからなのだ。このままだと、対戦中に相手とコミュニケーションをとることができない。マルチプレイでかなり重要となる機能が使えないのだ。

しかし、FSQはカスタマイズに優れているため、簡単に解決することができる。まず、FSQをインストールしたフォルダ(デフォルトではC:¥Program Files¥FighterSquadron)の中をエクスプローラなどでのぞいてみてほしい。すると、KEYBOARD.INPというファイルがあるはずなので、これをメモ帳などのテキストエディターを使って開く。

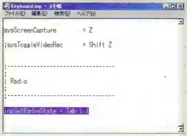
次に、最下行の

inpSetRadioState = AccentGrave : 1

と書かれている部分を確認し、

inpSetRadioState = Tab : 1

と書き換えれば、キーボードのTabキーに同様の機能が割り当てられることとなり、問題は解決する。もちろん、FighterSquadronの中で使われていないキーであれば、別にTabキーでなくとも構わない。ただ、Tabキーについては筆者が実際にテストして動作を確認しておいたので、不安な諸君はTabキーに設定しておくといいだろう。



紫のラインで示されているのが、チャットに使用するキーの設定部分だ。いちばん最後の行に記述されている

キーボード言語の設定

致命的な問題ではないが、ロビー画面で日本語によるチャットが行えないという問題が生じる場合もある。これは、キーボード言語([コントロールパネル]-[キーボード]-[言語]と選択すれば確認できる)に、「英語(US)」などが含まれていると起こるのだが、これを削除すれば問題は解消する。本誌4月号のFALCON 4.0特集記事で紹介した、文字化け解消方法(p.073)を実行した諸君の場合、必ずと言っても良いほどこの症状が出るので、注意してほしい。

さて、これで問題無く対戦に入れる準備が整った。それでは、実際に対戦が始まるまでの流れを、順を追って説明していこう。

FIGHTER SQUADRON
THE SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE

接続からゲーム開始までの手順

①メインメニューからNETWORKを選択

KALIで対戦を始める場合は、ゲームアイコンを登録しておき、それをクリックすることでFSQを起動する。メインメニューからNETWORK、IPXと順に選択し、ホストとなるプレイヤーはCreateをクリックする。ホスト以外のプレイヤーは、立ち上がっているゲームを選んでJoinするだけだ。KALIを使用しない場合は、NETWORKから、Internet、もしくはTCP/IP LANを選択しよう。Internetを選んだ場合は、接続するサーバーとロビーをクリックする。

②ミッションの選択

ホストプレイヤーは、ロビー画面でミッションを選ぶ。標準で用意されているミッションには、ミッション名の後ろに2や4といった数字が表示されているはずだ。これは、ゲームの参加人数を表している。4と書かれていたら4人用のミッションであり、3人でプレイした場合は残りの1機をAIが動かすこととなる。このAIが動かす機体を多くすると、対戦中の動作パフォーマンスが低下するので注意してほしい。

ロビーでの会話に日本語が使える海外産ゲームは珍しい。残念ながらフライト画面に移ってしまえば、アルファベットしか使うことができない

③SQUADRONの選択

ミッションを選ぶと、Squadron Listというウインドウに「飛行隊名：機数、使用機種」という形式で、何というSQUADRON（飛行隊）がどんな飛行機を何機使って、そのミッションに登場するのかが表示される。ここで、Select Squadronというウインドウをクリックし、使用するSQUADRONを選ぶ。機数が1となっているときは、そのSQUADRONは1人しか選ぶことができず、対戦相手の選択と重なった場合には、エラーとなってゲームが始まらないので注意したい。

④メンバーの準備完了を確認

飛行隊が決定したら、Joinしたメンバーは Readyというボタンをクリックする。すると、準備完了の意思表示として、Squadron Listに表示される自分の名前の横にあるLEDが緑に点灯する。ホストプレイヤーが、全員のLED点灯を確認後、Flyと書かれたボタンをクリックすれば、いよいよ対戦の幕開けだ。

マルチプレイで役立つコマンド集

対戦相手の情報を表示するAlt+Vキー

フライト画面になったら、即座にHキーとAlt+Vキーを押すといい。Hキーは計器を表示するキーだが、Alt+Vキーの使用についてはマニュアルに書かれていない。実は、このAlt+Vキーには、対戦相手の名前、現在の速度、機種名がオーバーレイ表示されるという便利な機能が割り当てられているのだ。リアルなシミュレートには反するが、相手の名前が分かるというのは、何より対戦を面白くさせる重要な要素となるだろう。

Alt+Vキーで、対戦相手の情報がオーバーレイ表示される。ここまで相手の機体とこちらの機体の進行方向に差があると、射撃チャンスは一瞬のみだ

マップ表示で機体位置が分かるAlt+Mキー

Alt+Mキーも使えるキーだ。簡単なマップを表示するのだが、敵機や味方機の位置が表示される。戦術の組み立てに重宝する機能だ。Rキーを押すことで、マップのレンジを調節することもできる。

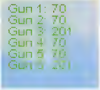
Alt+Mキーで、画面左上に戦術マップを表示したところ。敵機（赤）や味方機（緑）などがこの部分に表示される。どうやら敵機は雲の下にいるようだ

味方機もパッドロックできるAlt+Tキー

ほかに対戦で活用するコマンドと言えば、Alt+Tキーがある。このキーには、味方機をパッドロックの対象とする操作が割り当てられており、2 on 2の4人対戦を行う際などにその威力を発揮する。「敵を知り、己を知れば、百戦危うからぬ」と言われるが、FSの2 on 2戦では、敵を知り、さらに味方の位置も知らねばならない。通常のTキーによる敵機パッドロックと、Alt+Tキーによる味方機パッドロック。この双方を組み合わせて使うことで、敵機を追いつつも味方の状態に気を配る、といった配慮が可能となるわけだ。

残弾数が表示されるAlt+Wキー

Alt+Wキーを押せば、武器の残量を確認できる。つい熱くなってしまうマルチプレイでは、残弾の確認作業は必須である。せっかくのチャンスも、弾切れで攻撃できなければどうしようもない。無駄な攻撃をしないことも重要だが、残弾数は随時チェックしておこう。



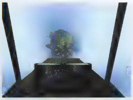
Alt+Wキーを押せば、画面右下に武器の残弾数が表示される。対戦には必須の機能だ

勝利へ導くスティックの倒し方

マルチプレイで勝利を収めるためには、まず射撃の腕を磨くことが必須だ。相手の旋回が巧みな場合、射撃のチャンスは一瞬しか無いことが多い。瞬間の射撃でも1、2発は確実に当てられるようになっておくと、対戦で大きなアドバンテージとなる。

旋回戦のポイントはいくつもあるのでひとことで伝えるのは難しいが、「スティックを思い切り引き続けてはいけない」ということを常に念頭に置くように、とだけ言っておこう。レシプロ機はパワーが無いので、スティックを思い切り引き続けると、あっと言う間に速度を失ってしまう。速度を失った戦闘機など、スピードを保って飛んでいる者から見れば、漂う気球と同じだ。4人対戦では、即座に撃墜されてしまうだろう。

そうならないためにも、スティックは20%ぐらいしか倒さないことが基本と言える。もちろん、飛行中ずっと20%ほどの引き倒しを繰り返していても、勝ち目はない。ここぞという場面では、ぐいっと倒しこむことも重要だ。そのタイミングを見極める判断力は、実戦を重ねることで養われていくはずだ。



命中!! 敵機は爆発した。派手に吹き飛んでくれると、気分もそう快だ。だが、実際の対戦では、擦った弾がラダーやエレベーターといった重要個所に損傷を与え、じわじわと旋回負けするというパターンが多い

旋回戦の巧みな相手だと、最終的には超低高度での持久戦となることが多い。これはその典型で、左の羽が今にも地面をこすりそうな高度で戦っている

ミレニアム・ファルコンに搭乗し、第2デス・スターを撃破せよ

STAR WARS X-WING ALLIANCE

あまりにも有名なSF映画シリーズ スター・ウォーズ 。その16年ぶりの新作 スター・ウォーズ エピソード1 が、アメリカで5月、日本で7月に公開される。映画を製作しているのはジョージ・ルーカス率いるLucasfilm社だが、その関連会社LucasArts Entertainment社から一足先に新作ゲーム「STAR WARS X-WING ALLIANCE」が発売された。スペースコンバットシミュレーションの名作「X-WING」シリーズの最新作で、ジェダイの復讐 と同時代に、密輸業を営む主人公がいつしか帝国軍と反乱軍の戦いに巻き込まれていく。まずはこのゲームの全容を説き明かすと共に、その魅力についてお伝えしよう。

X-WING最新作で、もう一つのスター・ウォーズを体験せよ!

スター・ウォーズの世界を忠実に再現したファン待望の最新作

スペースコンバットシミュレーションは、パソコンゲームの世界で長い歴史を持つジャンルの一つだ。1990年に「WING COMMANDER」が発表されて以来、数多くのゲームが市場に投入されてきた。WING COMMANDERシリーズはこの分野のパイオニアとして人気があるのだが、『スター・ウォーズ』の世界を舞台にした「X-WING」シリーズは、これに比肩するほど多くのファンを獲得している。1993年に登場した「X-WING」を皮切りに、「TIE FIGHTER」「X-WING vs. TIE FIGHTER」、同ソフトのアドオン「BALANCE OF POWER」と、次々にこのシリーズの作品が発売された。

当然、スペースコンバットシミュレーションであれば、宇宙空間での戦闘という架空の場面をシミュレートしなければならない。だが、このX-WINGシリーズだけは違っている。スター・ウォーズというれっきとした“世界”を忠実に再現しているのだ。スター・ウォーズの世界を、最新の技術で作り上げたLucasArts Entertainment社のこの作品は、スター・ウォーズファンにはこたえられないものではないだろうか。

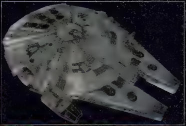
日本では7月10日に公開される「スター・ウォーズ エピソード1」 新作は約132億円の製作費をかけた文字どおりの超大作である

ストーリー解説

『ジェダイの復讐』と同時代に活躍したアッツァミン一家の物語

運輸会社を経営するアッツァミン家の末っ子エース・アッツァミンが、このゲームの主人公。家長であるトーマス・アッツァミンが正義感の強い人間だったこともあり、アッツァミン一家は帝国への協力を拒み、帝国と敵対する状態にあった。一家の事業は繁盛していたのだが、帝国が勢力を回復してくるにつれて経営が困難となり、ついには帝国と結託したライバル会社のヴィラーゾと帝国艦隊によって基地を奪われてしまう。命からがら帝国艦隊から逃げ切ったエースは、反乱軍に見習いパイロットとして志願することになる。

ここからは反乱軍のパイロットとしての成長と、生き残った家



伝説の機体ミレニアム・ファルコンの機外カメラ視点。コクピットが機体の中心にないのが最大の特徴

Information	
開発元	Totally Games社
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	03-5436-6499
価格	8,800円
OS	Windows95／98
CPU	Pentium 200MHz以上 (PentiumII 266MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上
ビデオ	DirectX対応グラフィックカード
HD容量	約140MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX対応サウンドカード
PC-98での動作	×
対応API	Direct3D
そのほか	Windows95／98に対応したゲームパッドおよびジョイスティック必須
発売時期	発売中

All Rights Reserved.

映画に匹敵する出来のグラフィックとサウンド

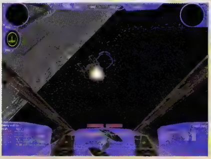
この「STAR WARS X-WING ALLIANCE」(以下、ALLIANCE)はDirect3Dに対応しており、Voodoo2やRiva TNTなどのチップを搭載したグラフィックカードを使用すれば、非常に美しいグラフィックでプレイできる。1024×768ドットの解像度で表現されるゲーム画面は、映画と比べても遜色ない出来だと言える。

さらに、サウンドはDirectSound3Dに対応しているので、MonsterSound MX300などのサウンドカードと4スピーカーシステムという組み合わせで迫力のサウンドを楽しみたい。

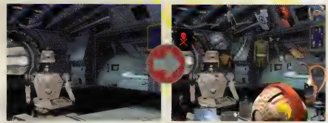
もっとも、最近のパソコンゲームを見ていると、もはやグラフィックとサウンドがいいのは当たり前のように感じる。つまり、美しいグラフィックとサウンドを用意した上で、さらにプラスアルファがあるかどうかが問題なのだ。ALLIANCEにはなんといっても、重厚なストーリーとそれを盛り上げるさまざまな演出がある。作り込まれた背景設定やムービー、プレイ中に頻繁に届くほかの登場人物からの電子メールなど、各種の演出で映画スター・ウォーズそのものの雰囲気に触れることができる。

もちろん、シングルプレイだけでなくマルチプレイも充実している。MSN Gaming ZoneやKALIなどで対戦が可能で、Skirmishモードを使えば、単純な決闘から入り組んだ協力プレイまで自由にマルチプレイ用のミッションが作成できるのだ。

ゲーム中の画面。スター・ウォーズの世界を見事に再現したグラフィックで、スリルある戦闘が楽しめる



A[illegible]ALLIANCEがいかに進化したかが分かる

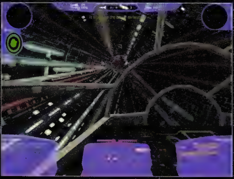


ゲーム開始時点では少し物寂しい主人公の居室(メニュー画面)も、プレイするにつれて、さまざまな獲得物品が飾られて華やかになっていく

族との関係という二つの軸を中心にストーリーが展開していく。ストーリーをより楽しむために、付属マニュアルに記載されている人物紹介はひととおり目を通しておいた方が良いだろう。ゲームとしては、反乱軍から与えられるミッションをこなしつつ、家族に助けを求められた場合は一家のために働くことになる。

その過程で、X-Wing、Y-Wing、A-Wing、Z-95、B-Wing、ミレニアム・ファルコン、YT-2000(輸送船)、YT-1300(輸送船)といったさまざまな機体に乗り込むことができる(マルチプレイでは、TIE Fighterなどの帝国側の戦闘機に搭乗することも可能)。

そして、最終的には一家のためのミッションが反乱軍にも貢献することとなり、帝国軍が第2デス・スターの建造を進めていることが次第に明らかになるのだ。



第2デス・スター内部に進入。ジェダイの復讐のクライマックスシーンと同様の興奮が味わえるミッションだ

あなたはミレニアム・ファルコンで第2デス・スターの内部に突入し、破壊するという困難なミッションを成し遂げなければならない。すべてはあなたの双肩にかかっているのだ。

映画の予告編に匹敵する圧巻のオープニングムービー

LucasArts Entertainment社の作品全般に言えることだが、ゲーム中のムービーが大変美しくて滑らかである。オープニングムービーは、おなじみのスター・ウォーズのロゴと背景説明の文章から始まる。文章の内容は、「帝国への反乱が広がり銀河が混迷する中、ダース・ベーダーはヤヴィンでの敗北の復讐としてホスの反乱軍基地を制圧。帝国の圧力とライバル、ヴィラーゾ家の妨害にも屈せず生き延びてきたアッツァミン一家も、この激化する戦争に巻き込まれていくだろう」というものだ。

そこからトーマス・アッツァミンとエモン・アッツァミンの操縦する輸送機、コードネーム"Otana"が、反乱軍のX-Wingの協力を得て帝国戦艦の砲火から脱出するシーンに移る。

うまく脱出したものの機体に若干損傷を受けたので、帰還途中にステーションで機体の修理をしようとする。だがステーションを管制していたアントン・アッツァミンと口論となり、結局修理をせずに基地まで戻ることになる。アントンは慎重派で帝国と一家の中立を保つために懸命なのだ。

ここでカメラが切り替わり、アッツァミン一家の基地が映し出される。ここから壮大な物語が始まるのだ。

重要ポイント解説を読んで、複雑な操作を簡単に覚えよう

宇宙空間で生き残るための必須事項
すぐに理解できる宇宙船操作マニュアル

スペースコンバットシミュレーターというジャンルに属するALLIANCEだが、“シミュレーター”と名付けられているのは決してだてではない。それだけに操作体系は単純とは言えない。しかし、本当に覚えなければならない事項は限られている。ここでは、プレイするのに必要最低限の事項を集中的に解説する。

状況を把握するために必要なHUD重点解説

HUDの各要素の中から、ここではレーダーと警告灯(インジケーターランプ)に関して解説しておきたい。

レーダー

前方レーダーの円の中心に点があれば、それは自機の正面にその物体があることを意味している。例えば、中心から左にずれた所に点があれば、自機の左斜め前方にその物体があるということだ。従って、ジョイスティックを左に傾ければ、すぐにその物体を視界に入れることができるだろう。

後方レーダーも同じである。後方レーダーの円の中心に点があれば、自機の真後ろにその物体があるのだ。最終的には、二つのレーダーを見た段階で自分を取り巻く状況がある程度イメージできるようになってほしい。

警告灯

このページの下にあるコクピット画面を参照して、四つの警告灯の意味をあらかじめ把握しておこう。

これらの警告灯が点滅したときには敏感に反応しなければならない。警告灯が点滅しているときに直進を続けるのは即座に死につながる行為となる。ジグザグ飛行、8の字飛行などを多用して、敵の格好の的にならないようにしたい。

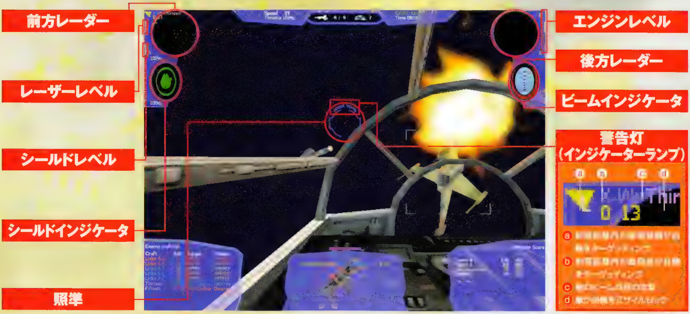
巨大なスターデストロイヤー級戦艦の砲座にターゲッティングされている場合には、戦艦から距離を取る方が良いだろう。戦艦のターボレーザーの射程内で戦闘を行うのはあまり得策ではない。

F9キーとF10キーを使いエネルギー配分を自在に変更しよう

マニュアルにはエネルギー配分に関するキーが合計10個も記載されており、「全部覚えなくてはならないのか」とうんざりしてしまうかもしれない。だが、取りあえず覚えなければならないのは、F9キー(エンジンのエネルギーをレーザーに回す)とF10キー(エンジンのエネルギーをシールドに回す)の二つだけだ。

戦闘が始まったら、F9キーを1回押して、レーザーのエネルギーを1段階増強しておこう。エネルギー配分がデフォルトのままで混戦になると、容易に弾切れになってしまうはずだ。これはもう儀式として覚えておいても良い。

また、自分の機体のシールドが完全に無くなった場合、可能ならば、いったん戦線から離脱し、F10キーを押してシールドのエネルギーを増強しよう。ここではF9キーを何度か押すことでレーザーのエネルギーを減らし(レーザーのエネルギーを最大にした後にF9キーを押すと、エネルギーが0に戻る)、その分F10キーでシールドのエネルギーを最大まで上げる。シールドがある程度回復したら、F9、F10キーでエネルギーのバランスを元に戻してから再び戦線に復帰しよう。



コクピット画面

手際の良いターゲッティングが勝利への近道

ターゲッティングには二つの重要な意味がある。一つは何かをターゲッティングすることによって、自分の位置を見失わないようにできること。もう一つは自分が狙っている敵機を見失うことがなくなり、なおかつ敵機の状態をある程度知ることができるということだ。ターゲッティングをうまく行えるかどうかが、ミッションの成否を決めるといっても過言ではない。

初級編

初歩的なターゲッティングのために覚えておきたいキーを図1に示す。まずは、この三つを覚えておけば、序盤のミッションは問題なくクリアできるはずだ。

中級編

少し慣れてきたら、Yキーで、Tキーの逆順にターゲッティングすることも覚えたい。Tキーの連打で順番にターゲットを切り替えているうちに、ターゲッティングしたいオブジェクトをやり過ごしてしまうこともきっとあるだろう。そんなときにこのキーを活用しよう。

図1

注：Microsoft SideWinder Force Feedback Proの場合

さらに慣れてきたら、中級的なターゲッティングとしてF1〜F3キーでのターゲッティングにチャレンジしてほしい。

- **・F1キー　味方機を順番にターゲッティング**
- **・F2キー　中立機を順番にターゲッティング**
- **・F3キー　敵機を順番にターゲッティング**

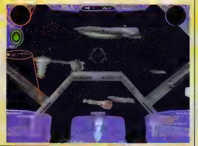
※Shiftキーを押しながら使用すれば、逆順でのターゲッティングとなる

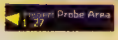
先に進めば進むほど、探しているオブジェクトを素早くターゲッティングすることが重要さを増す。このF1〜F3キーでのターゲッティングがその大きな助けとなることだろう。

上級編

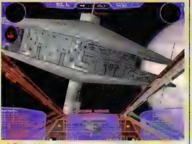
何かをターゲッティングしているときに、Shiftキー＋F5キー、Shiftキー＋F6キーを押して、F5、F6キーにそのオブジェクトをセーブするという上級テクニックもある。これを利用して、輸送船護衛など守らなければならない機体をセーブしておけば、ボタン一つでその機体をターゲッティングし、状態や位置を確認することができる。

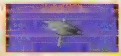
また、戦艦などの巨大なオブジェクトをターゲッティングした場合には、“,”キーで戦艦の各部分を順番にターゲッティングできる。ミッション中に「Hatchを破壊して進入せよ」などの命令が下った場合には、このターゲッティング機能を利用して、Hatchという場所を探さなければならない。





[illegible]か左斜め前方にあることが、左上の前方レーダーと画面左に表示された黄色い矢印から[illegible]

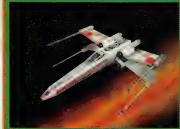




大型オブジェクトの一部分をターゲッティングした場合、このようにクリーンでその位置と名前が表示される

視点変更に関するTips

[illegible]キーでコックピット表示をoffにし、広い視界を確保することができる。この場合パッドロック視点が使えなくなるが、最初はこちらの方が操作しやすいだろう



[illegible]外部視点に変更できる。[illegible]を押すことで、自分が搭乗中の機体を好きな角度から眺められる

ミサイル回避の三つのポイント

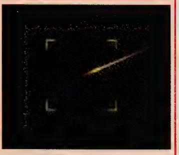
ミサイルによるダメージは無視できない上に、輸送ミッションなどでミサイルを1発食らうと、輸送中の物資が破壊されゲームオーバーという場合もある。ここでは、時として致命的な要素となるミサイル攻撃の回避について解説したい。

Point1 警告灯と警告音

ミサイルロックの警告灯だが、敵が自分をロックしようとしているときには黄色く点滅する。そして、敵にロックされたら赤く点灯する。それぞれ特徴のある警告音が鳴るので、この警告音も覚えておいてほしい。また、ミサイルが自分に向けて発射されたときに、Iキーもしくはジョイスティックボタン6で飛んでくるミサイルをターゲッティングしてみよう。そうすると、ミサイルが0.5km以内に接近したときに、また別の警告音が鳴ることが分かるはずだ。以上の警告灯及び警告音の意味を把握することがまずは先決である。

Point2 カウンターメジャー

カウンターメジャーを搭載している場合は、これを積極的に使ってみよう。チャフの場合、ミサイルロックの警告灯が最初についた段階で使用すればよい。フレアの場合は、ミサイルが0.5km以内に近づいた場合に使用する。いずれの場合も回避運動と同時に行ってほしい。



ミサイルをターゲッティング　この状態になれば、ミサイルを撃墜することはさほど難しくない

Point3 ミサイルの種類

カウンターメジャーを搭載していない場合だが、この場合は発射されたミサイルの種類によって若干対応を変える必要がある。プロトン魚雷や震動弾の場合は、いったんやり過ごした後に撃ち落とすことができる。そのほかのより高速なミサイルの場合、ミサイルが0.5km程度まで接近するのを待ってから回避運動、具体的には8の字飛行などを行うと良い。ただし、いかにスロットル出力を3分の1に絞ったほうが急旋回できるとはいっても、ミサイルを回避したい場合には、少なくとも80以上スピードを出しておく必要がある。

シングルミッションで戦いの要領をつかもう

序盤ミッション徹底攻略

ここでは“Prologue：Family Business”と題された序盤チャプターのミッション攻略をしたい。本来はトレーニング的なミッションなのだが、ブリーフィングがすべて英語ということもあり、必ずしも簡単ではない。これから紹介するミッションをうまくクリアして、ALLIANCEの世界に深く入り込んでいくための足掛かりにしてもらいたい。なお、ミッション1に関してはマニュアルに解説があるので、ここではミッション2以降を扱っている。

ミッション2 Emon's Lesson：Weapons

達成のプロセス

①スペースキーを押してスタートする
②1回目のハイパードライブ終了後、エモンの放出するドロイドをターゲッティングする
③エモンの説明がひととおり終わったら、放出されたドロイドを撃破する
④2回目のハイパードライブが終了したら、目の前にたくさん出てくるコンテナ類を手当たり次第に撃破する
⑤3回目のハイパードライブ終了後にエモンが戦闘を始めたら、自分も協力して敵機を撃つ
⑥4回目のハイパードライブ終了後に、“Hit Space to activate tractor beam and enter hangar”の表示が出たら、スペースキーを押す

砲座からの攻撃。このようにターゲッティング時に出るメッセージはミッション攻略のヒントとなることが多い

このミッションでは、相棒のエムケイに操縦を任せ、プレイヤーは砲座を使ってオブジェクトを撃つだけでいいので、おそらく詰まることはないだろう。

ちなみに、砲座のある機体に搭乗しているときは、Gキーで操縦室と砲座を行き来することができる。もっとも、救出ミッションなどで、ステーションにドッキングしたまま、しばらく待たなければならないというような状況でしか砲座を使うことはない。

ミッション3 Aeron's Error：Data Recovery

達成のプロセス

①スタート後、Nキーでハイパーブイをターゲッティングし、接近してからスペースキーでハイパードライブに入る
②コンテナ群が二つあるが、ここでは円柱形でない方のコンテナをすべて臨検(中身の検査)する
③ハイパードライブに入って次のエリアへ着いたら、コンテナを盗もうとしている輸送船を撃墜する
④ここでは円柱形のコンテナをすべて臨検する
⑤次のエリアにハイパードライブし、敵機を撃墜したら、ここではビアだる型のコンテナを臨検する
⑥アッツァミン家の基地に自分とエイロンが無事に戻れば任務成功

このミッションでは、エイロンに「次へ行こう」とせかされても、すべてのコンテナをきちんと臨検し、右MFDの数字が100%になるまで移動しないように。臨検はコンテナをターゲッティングした状態で接近すればよい。後は、二つめのエリアで、コンテナを盗もうとしている敵がハイパードライブに入る前に撃墜しなければならないことにだけ注意しよう。

コンテナを盗もうとしている敵機を攻撃中。コンテナを撃ってしまわないように注意が必要だ

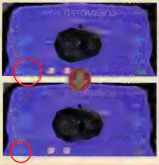
ミッション4 Sticking it to the Viraxos：Covert Delivery

達成のプロセス

①スタートしてハイパードライブを終えると、敵戦闘機との戦闘になる
②敵戦闘機をすべて撃墜しても、ミッションクリア条件の撃破率25%には少し足りないので、コンテナなどを攻撃して撃破率が25%を超えるようにする
③エイロンの搭乗機が攻撃され故障(Disabled)してしまい、やむなくエイロンが脱出する。故障機を残しておくわけにはいかないので、プレイヤーが撃破する
④ハイパードライブで帰投する

あまりぐずぐずしているとこの画面まで到着してしまい、TIE Fighterに囲まれてしまう。手際よく作業を進めていこう

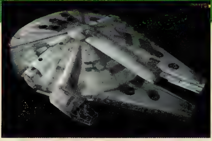
登場するViraxo Fighters(ヴィラーゾ家の戦闘機)は、火力が貧弱な上に、大して機動性もないので、撃墜はそれほど難しくないはずだ。このミッションでは、急旋回したいときにスロットルを3分の1程度に絞るという基本を再確認してほしい。


ターゲッティングしているかまだ臨検されていない状態(上)。内容物が“Unknown”と表示されている。臨検が終了すると、内容物が“LOX”と表示される(下)。オブジェクトが臨検された瞬間には、画面中央上部に“Inspected!”という表示も出るが、このようにCMD表示を見ても判別できる

ミッション5 Black Market Bacta：Cargo Transfer

達成のプロセス
①スタートしてハイパードライブに入り、取引相手の案内役との待ち合わせ場所へ行く
②会話終了後に案内役の後に付いて、再びハイパードライブに入る
③一連の会話などで取引相手の裏切りが判明し、戦闘状態に突入するので、敵をすべて撃墜する
④2回目のハイパードライブで帰投する

ここまでのミッションでは、このSabraに搭乗する。Otanaに比べるとやや火力・機動性に劣るが、輸送船としては非常に優れた性能を持つ



やみ取引の最中に相手に裏切られるという凝ったストーリーなのだが、ミッションのクリアは難しくない。敵機も撃墜しやすいものしか登場しないので、それほど苦労しないはずだ。

ミッション6 Rebel Rendezvous：Aid to the Alliance

達成のプロセス
①スタートしてハイパードライブに入り、反乱軍のX-Wingとの待ち合わせの場所へ行く
②さらにそこから、ハイパードライブで反乱軍の基地へ向かう
③ここで帝国軍に急襲されるので、反乱軍が脱出するための時間稼ぎをする。反乱軍の66%が脱出できれば成功となる
④2回のハイパードライブを経て帰投する

このミッションでは、反乱軍の戦闘機X-Wingと共に、TIE FighterやTIE Bomberといった敵と戦い、反乱軍脱出のための時間稼ぎを行う。戦闘中は、帝国の戦艦から常に距離を取るように心掛けよう。戦艦から続々とTIE Fighterなどの戦闘機が発進するのだが、むやみに向かって行くと戦艦に近づいて集中砲火を浴びてしまう。反乱軍の基地の近くで戦うようにしよう。

また、戦況は刻々と悪化するだけに、いったん反乱軍が66%以上脱出してしまえば長居は無用だ。すぐにハイパーブイをターゲッティングして戦場を後にしよう。

帝国の戦艦、Star DestroyerⅡ。強力なミサイルを装備していない状態では近づかない方が良い

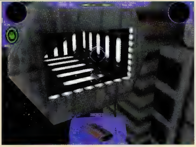
外部視点で見たOtana。このミッションではこれに搭乗するのでTIE Fighterもそれほど怖くない

ミッション7 Nowhere to Go?：Escape Imperial Attack

達成のプロセス
①スタートしてハイパードライブに入り、Twin Sun Stationへ
②ミッション目的の弾頭（Warhead）が置いてあるHungerに入ってじっと待つ
③基地へのハイパーブイが使用可能になってから（Activateされてから）、弾頭をピックアップし、ハイパードライブに入る
④基地に戻ると、そこにも帝国艦隊が現れるが、交戦はできるだけ避け、ハイパーブイを目指す

今までのミッションに比べて難易度がかなり上がっているので、少し戸惑うかもしれないが、落ち着いて一つずつこなしていこう。基地へのハイパーブイを目指す間におそらくプロトン魚雷で攻撃されるが、ハイパーブイまではわずか1.5kmほど。つまり、移動しなければならないのは1km程度なので何とか逃げ切ろう。この方法は戦闘を避ける消極的な攻略とも言えるが、弾頭を運搬しながらの戦闘は難易度が非常に高いのだ。

さらに先に進んでから、ゲーム内のコンバットシュミレーターで積極的な攻略方法を編み出すのも一つの手である。



問題のHungerと弾頭（弾頭をターゲッティング中）。この弾頭を運搬しなければならないのだが、攻撃を受けると容易に運搬中の弾頭が破壊されてしまい、ミッション失敗となる

ミッションクリアへの近道 ブリーフィングに時間をかけよう

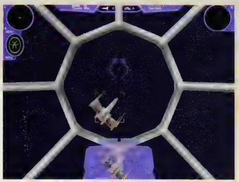
各ミッションのブリーフィングは当然ながらすべて英語で、英文の表示と共にそれが声で読み上げられる。ここではミッション説明を聞きながら、文章を熟読するようにしてほしい。理解できなかった場合は、ミッションの目的がだいたい理解できるまで繰り返し聞いておこう。機体の名前や登場する人物の名前など、どうでもいいことだと考えないで、注意して聞いておきたい。というのも、ブリーフィングで説明のなかった展開が起こることがあるからだ。完ぺきに聞き取ってすべての会話を理解する必要はまったくないが、少しでも聞き取れる単語が増えるとミッションの突然の変更も理解しやすくなるはずだ。

英語で説明が終わった後、このように図解でミッション説明の補足がされる

インターネット対戦で真の実力を発揮しよう

マルチプレイで困らないためのフライトマニュアル

いかに演出の行き届いたシングルプレイモードがあろうと、人間を相手に戦う興奮を忘れさせてはくれない。X-WINGシリーズは、前作のX-WING vs. TIE FIGHTERからインターネットでの対戦をサポートしており、マルチプレイモードもかなり練られている。ここでは、初歩的なマルチプレイの参加方法から上級者にも役に立つ機体データと戦術について解説する。



Skirmish(マルチ、シングルプレイ共に)では、このように帝国軍の機体からX-Wingを攻撃することも可能だ

MSN Gaming ZoneとKaliが主な戦場

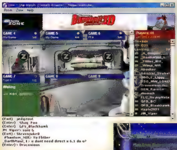
マルチプレイで最初に問題となるのが、相手が見つかるかどうかということだ。ALLIANCEでは、MSN Gaming ZoneとKaliで対戦相手が探せる。MSN Gaming ZoneにしてもKaliにしても、利用に当たって若干の注意が必要だ。

MSN Gaming Zone

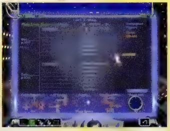
MSN Gaming Zone には、“STAR WARS X-WING ALLIANCE”というルームができているのだが、現時点(4月初旬)では、日本からうまくつながらない。Internet Explorerでは真っ白に表示され、Netscape Navigatorでは表示されるものの、いざゲームを行うためのチャットルームに入ろうとすると、“Room Error - Invalid launch parameter”というエラーメッセージが表示されてしまう

Internet Explorerではフォント、Netscape Navigatorでは文字コードセットの項目を、“欧米(ISO-8859-1)”に設定し直せば、問題なく接続できるようだ。接続できれば、対戦までの手順は簡単だ。

ほかの人が作成したゲームに参加する場合には、参加できる状態のゲームにJoinしてホストがゲームをスタートするのを待っていれば、ほぼ自動的に始まる。自分がホストになる場合には、新しいゲームを作ってほかのプレイヤーがJoinするのを待てばよい。ホストになると、さまざまな設定が必要になるので、初心者はJoinできるゲームを気長に探した方がいいだろう。



MSN Gaming ZoneのX-WING ALLIANCEのルーム。筆者がホストになって参加プレイヤーを待っているところ。ハンドル名の前に付いているグラフはPING値を表しており、緑色が最も状態がよい

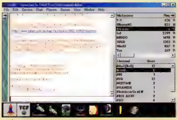


ホストは、このようにすべての参加プレーヤーをドラッグ&ドロップで、各チームに割り当てる必要がある

Kali

KaliはIPXをTCP/IPに変換するという機能を持つため、IPXに対応したゲームならば基本的にすべてプレイすることができ、ALLIANCEもその例外ではない。ただし、原稿執筆時点では、KaliはALLIANCEに正式対応していない。

メニューの“Games”の中から、“Configure menu…”を実行し、XWINGALLIANCE.EXEを登録しておく必要がある。そうすれば、Kaliのウインドウの下に新たにX-WING ALLIANCEのアイコンが追加される。そのアイコンをクリックしゲームを起動させてから、ホストになる人は“Combat Simulator”→“Multi Player”→“Host Game”→“IPX”と選び、それ以外の人は“Join Game”を選択する以外は同じ手順でスタートさせればいい。当然これは事前にチャットで打ち合わせをしておく必要がある。



プレイするまでに多少の準備が必要になるが、Kaliでは日本語でチャットができるのが強みだ

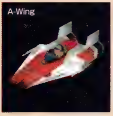
さて、インターネットでの対戦は最大8人までサポートされているが、現時点では4人が限界ではないだろうか。ただし、4人ともモデムのプレイヤーであれば、敵が頻繁にワープし、撃墜されることもないが、かといって撃墜することもできないというゲームになってしまうはずだ。快適に対戦したいなら、ISDNでプレイするか、2人か3人でシンプルなゲームを行った方がいいだろう。通信対戦の環境はまだ改善の余地があるようだ。

マルチプレイで搭乗可能な機体

映画でおなじみの機体からゲームオリジナルのものまで、マルチプレイでは、合計28機種に搭乗できる。表を見ればすぐに分かると思うが、それぞれの機体にかなりの個性を持たせている。

マルチプレイで、搭乗する機体を自分で選べる場合(ホストの設定次第)や、自分がホストをし、プレイヤーに機体を割り当てるときにこの表を参考にしてほしい。

★マークは筆者お勧めの機体に付いています。



A-Wing

B-Wing

X-Wing

Firespray

マルチプレイ攻略

マルチプレイにおけるポイントをいくつか解説する。ただし、マルチプレイで人間が相手となっても、基本はシングルプレイとそれほど変わらない。まずは、p.070、p.071で解説した基本事項をマスターしておこう。

ドッグファイトでの注意点

マルチプレイでは、少人数でのドッグファイトになることが多い。それだけに、自分が追っている機体の動きに集中するようにしたい。同程度の性能の機体で旋回戦になると、簡単には勝負がつかない。お互いに相手の後ろを取ろうと長時間にわたる戦闘になるはずだ。ここでは先にあきらめた方が負けである。間違えても「いったん距離を取って仕切り直そう」などと考えてはいけない。敵がそうするまで粘り強く食い下がってほしい。

また、搭乗している機体に性能差がない限り、ミサイルが活躍する場は極めて少ないことを知っておこう。いったん距離が縮まってドッグファイトになると、ミサイルが敵をロックするまで敵を照準内にとらえ続けることは至難の業だ。これが可能なくらいなら、レーザーで射撃した方がよほど簡単である。

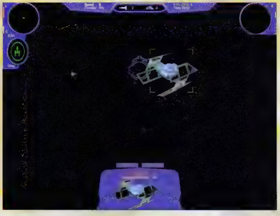
イオンキャノンで敵を無力化しよう

1 on 1、つまり1対1の対戦で、イオンキャノンを搭載している機体に搭乗しているときは、敵を無力化(Disable:一時的に故障させる)することにもチャレンジしてほしい。敵をいったん無力化すれば、かなりの時間が稼げる。その時間を使って、自分のシールドやレーザーのリチャージを行えば、撃破した敵が復活しても不利な立場にならずに済むであろう。また、無力化した敵にとどめを刺すのにレーザーを無駄遣いしたくなければ、ここでミサイルを使用するのもいいだろう。上述のとおり、ドッグファイトにおいてはミサイルよりもレーザーの方が重要なのだ。

ホストをするときには、"SIMPLE"と付いたミッションをロードするのが最も手際良くゲームに入れるだろう

Quick Skimishで模擬練習をしよう

ミッションがカスタマイズできるQuick Skimishを、シングルプレイでも有効に活用しよう。マルチプレイでよくありそうな設定の"2P SIMPLE A-WING VS TIE ADVANCED MELEE"で練習することをお勧めする。ここでは敵のAIをNoviceからSurper Aceまで自由に変更できるので、順に敵のAIを強いものしていけば良い練習となるだろう。



敵を無力化して時間稼ぎができる。ただし、時間制限のあるマルチプレイで、あまりやり過ぎるとひんしゅくを買うかもしれない

表の説明

- ポイントはデフォルトの値を記載している。数値が高いほど撃墜されにくいという、つまり、その機体の"強さ"を表す値である。対戦時に、バランスのよいチームを作るための指標となる。
- レーザーキャノン、イオンキャノンの項目の数値は、その機体が装備している砲の数である。
- Advanced Missiles、Proton Torpedoesは、それぞれを選択したときに、どれだけ搭載できるかという数である。

機体名	略号	ポイント	レーザーキャノン	イオンキャノン	Advanced Missiles	Proton Torpedoes	シールド
Authority IRD	IRD	70	2	—	8	6	○
A-Wing	A-W	90	2	—	12	8	○
B-Wing	B-W	120	3	2	16	12	○
Cloakshape Fighter	Clk/F	80	2	—	8	6	○
Firespray	FRS	80	2	—	10	6	○
Gunboat	GUN	90	2	2	16	12	○
Missile Boat	MIS	290	1	—	80	70	○
Pinook Fighter	Pnk/F	70	2	—	2	2	○
Planetary Fighter	Plt/F	90	2	—	6	4	○
Preybird Fighter	Pry/F	80	2	–	8	6	○
Pursuer	PES	90	2	—	4	2	○
R-41	R-41	90	2	2	8	6	○
Razor Fighter	Rzr/F	90	2	2	8	6	○
Skipray Blastboat	S/B	130	2	3	12	10	○
Supa Fighter	Sup/F	90	2	1	8	6	○
TIE Adbanced	T/A	100	4	—	8	6	○
TIE Bomber	T/B	70	2	—	8	6	—
TIE Defender	T/D	130	4	2	8	6	○
TIE Fighter	T/F	70	2	—	—	—	—
TIE Interceptor	T/I	90	4	—	—	—	—
Toscan Fighter	Tos/F	110	4	2	8	6	○
T-Wing	T-W	80	2	—	8	6	○
X-Wing	X-W	100	4	—	8	6	○
Y-Wing	Y-W	90	2	2	12	8	○
Z-95	Z-95	80	2	—	6	4	○
Corellian Trans	CORT	120	2	—	8	6	○
Millenium Falcon	FALC	190	4	—	8	6	
YT-2000	CORT	190	3	—	16	12	○

日本では、インターネットでの対戦はメーカーのサポート外となっています。

徹底攻略第4弾 パーティープレイの真骨頂 主要ダンジョンの攻め方教えます

広大なNorrathの世界には、プレイヤーの知らない世界がまだまだある。例えば、ダンジョン。ベータテストPhase3から数えて半年近くプレイしている筆者ですら、すべてを踏破したとは言い難い。「EVERQUEST」のダンジョンは、魅力的なレアアイテム、膨大な経験値と財貨、そして死に直結する危険で満ちあふれている。今回はダンジョン攻略を中心に、アイテム生産のためのトレードスキルについても紹介する。

ダンジョンへ入る前の基礎知識 プレイスタイル編

マルチプレイRPGでは、キャラクターの能力だけでなく、プレイヤーの腕も非常に重要だということがよく言われる。互いの強さはキャラクターのレベルで量るのが一見分かりやすいが、実際は同じレベルであってもさまざまなプレイヤーがいることに気付くはずだ。キャラクターの成長にふさわしい腕を身に付け、すべてのダンジョンを制覇していこう。

パーティープレイのための心構え

互いの職業を理解するよう努力すべし

「EVERQUEST」(以下、EQ)の世界では、14にも及ぶ職業が存在している。ゲームを始めたばかりのプレイヤーであれば、自分が何をできるのかすら分からない。ましてや、パーティーのほかのメンバーがどんな能力を持っているか知らなくて当然である。しかしながら、パーティープレイをするためには、互いの役割、能力を徐々に把握していく必要がある。スキルや呪文がそろい、各職業の特徴が明確に感じられるようになるのはレベル20前後なので、決して焦る必要はない。互いにコミュニケーションを図りつつ徐々に理解していこう。また、一見何をしているかほかの人に分かりにくい職業(ENCやNECなど。以下、職業名は表を参照)の人は、積極的に説明するなどの努力も必要だろう。

職業の省略記号

職業名	省略記号
Bard	BRD
Cleric	CLR
Druid	DRU
Enchanter	ENC
Magician	MAG
Monk	MNK
Necromancer	NEC
Paladin	PAL
Ranger	RNG
Rogue	ROG
Shadow Knight	SHD
Shaman	SHM
Warrior	WAR
Wizard	WIZ

パーティープレイでは、キャラクターの個々の能力よりもチームワークが大事だ。息の合ったプレイでダンジョンへ挑もう

戦闘中でもチャットを怠るべからず

Norrathの地を旅すると、「HELP!!」とだけ叫ぶ人をしばしば目にする。どこで何に襲われているかも分からない状況では助けようがないため、ベータテスターの間では「HELP=おれの死体を見てくれ」だと言われていた。

パーティープレイでも同様に、戦闘中であってもチャットが行えるように慣れていかないと、メンバー全員が心寒い思いをすることになりかねない。典型的な失敗例は、メンバーの1人が強敵と出会い、連絡もできず戦闘に突入、手分けして探しに行ったのが裏目に出て散り散りとなり、後になって数名が死亡したことが分かるといったパターンだ。メンバー全員が自分の状況(どこにいるか、何と戦っているかなど)をまめに報告すれば、少なくとも後味の悪い事態は避けられる。プレイヤーが本当にパニックに陥るぐらい臨場感のあるEQだが、緊急時にはAuto Runキー(デフォルトではNum Lockキー)で走りつつ、チャットによる連絡をまず行いたい。

Ev eyeをはじめ、NPCの中にはCharm(魅了)の魔法を使う者がいる Charmされると操作は一切できず、味方を攻撃したり、敵の巣奥深くへ連れて行かれてしまう。チャットすら不可能となるため、周囲の者が察してほかの人に警告を出したい

必須操作Tips1 Assistを使って攻撃を集中せよ

最も基[illegible]

SOCIALに用意されたボタンは12個。テフォルトのボタンは直接入力すれは済むコマンドが多いので、どんどんカスタマイズして構わない

Game developed by 989 Studios.
©1999 Sony Computer Entertainment America Inc.
All Rights Reserved.

パーティープレイの盾となる戦士の心得

敵の攻撃を引き付けろ

俗にTankと呼ばれる戦士系の職業は、体力と防御力を生かし、敵の攻撃を引き付けることが基本的な役割だ。その際に最も役立つスキルがTaunt(挑発)である。パーティープレイにおいては、このTauntを使いこなすことが優秀な戦士としての第一歩だと肝に銘じておこう。ベータテストでも、Tauntを知らない、あるいは使わない戦士を数多く見たが、彼らが同じパーティーに再び勧誘されることはまれであった。

魔法を扱う者から敵を引きはがすことは、彼らの命を救うだけでなく、呪文の詠唱を保証することでもある。回復役が呪文を唱えられなければ、戦士自身が回復魔法を受けられないということを意味する。戦闘中でも後衛のHPバーに注意し、減るようなことがあれば、すぐに状況を確認しよう。複数の敵がいる場合は、味方の戦士と分担してTauntするなどの工夫も必要だ。

味方のManaを把握せよ

魔法を使う者から見て最も困るのが、味方のMana状況を忘れて戦闘を始めてしまう戦士である。本人からするとHP全快、準備はOK、敵はどこ? という気分なのだが、後衛はじっとMeditate(めい想)によってManaを回復しているのだ。Meditate中は、自分たちよりずっと弱い敵であっても襲ってくる仕組みとなっているので、必ず周囲の護衛に立ち、焦らず回復を待とう。

通常は、戦闘→Mana回復→戦闘というサイクルを繰り返すが、シールドやステータスアップの補助魔法を唱える休憩が必要なことも覚えておきたい。優れた補助魔法であれば、より多くのManaを必要とし、ほとんどのManaを使い果たしてしまうこともある。戦士がせっかちだと、こうした補助魔法を唱える暇がなくなってしまう。

レベルが上がるに従って、シールドやステータスを上げる補助魔法の効果は高くなっていく。戦士は魔法の知識はいらないと思いがちだが、各職業の補助魔法の効果や、お互いに重ねがけできるかを学んでいく必要がある

攻撃や回復・補助を担う魔法を扱う者の心得

残りManaの報告は確実に

EQのパーティーシステムでは、メンバーのHPが一目で分かる。しかしながら、ほかのプレイヤーのManaの量は表示されない。そのため、呪文を唱える職業のプレイヤーは、現在のMana状況を報告することが、パーティープレイでは常識である。基本的な略語として覚えてほしいのが、FOM(Full of Mana)とOOM(Out of Mana)。そのほか、Manaの量を伝える方法には、パーセントや目盛り、回復魔法の回数などがある。20%、50%といったパーセント表示が最もポピュラーで、CLRなどは「Healing＊2 Mana」といった回復魔法の回数で伝えられれば、ほかの人に分かりやすいだろう。

方法はともあれ、戦闘中にMana残量を伝えることは非常に大事である。特に、手ごわい敵と戦闘をしている場合は、残りMana量が撤退か継続かの目安となる。FOMの次の発言がOOMでは、逃げるタイミングを逸してしまうことになりかねない。CLRを始めとする回復魔法を扱う職業は、そういった意味で先読みでMana量を伝えるように心掛けよう。戦士にとって、ひん死の状況になってからのOOMは、死の宣告に過ぎないのだ。

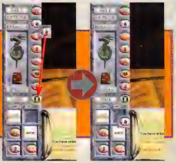
周囲の状況把握に努めよ

EQの世界における「状況判断」は、永遠の課題というほど難しい。どのNPCがどの程度強いのか、周囲の地理にどれだけ詳しいかといった知識はもちろんのこと、パーティーメンバーの能力とチームワークまで含まれるからだ。いずれにせよ、呪文を唱える者は通常後衛となるため、前衛の戦士よりも周囲を見渡しやすい立場にあることは確かである。敵の数とその強さ、周囲をさまよう危険なNPCがいないかなどを確認し、必要であればチャットでメンバーに報告しよう。戦士系の多くのプレイヤーは、「戦士が真っ先に逃げ出すわけにはいかない」と言う。撤退するタイミングはどちらかといえば、呪文を唱える者が決断を下すべきだろう。

Norrathの地で長く過ごせば過ごすほど、冒険者としての腕前や評判が広まっていく。すべてはプレイヤー自身の振る舞いにゆだねられている。画面はベータテスト最後の日の1コマ(ちなみに、左に写っている緑のプレートを着たGMが、EQプロデューサーBrad McQuaid氏)

必須操作Tips2
呪文をショートカットに登録して素早く唱える

[illegible]



スキルアイコンと同様に、このようなPartial Screenに切り替えると、ドラッグ&ドロップで呪文もショートカットへ登録できる。攻撃魔法や回復魔法など必須のものを優先して登録するといい

ダンジョンへ入る前の基礎知識 ノウハウ編

冒険に出かける前に知っておきたいこと

Bindをかけた瞬間。Bindしてもらうには同じパーティーに入らなければならない。すでにパーティーにいる場合、再編成するか(リーダーが遠くにいる時など)、Bindしてくれる人をパーティーにInvite(招待)しよう

復活地点を最寄りの街に変更する

EQでは、キャラクターが死亡すると特定の場所へ自動的に戻され、生き返る仕組みとなっている。この場所はHome Pointと呼ばれ、ゲームをスタートした直後は出生地の街のすぐ近くに設定されている。多くの人が一度は体験すると思うが、復活地点から遠く離れて死んでしまうと、装備を回収するのが非常に大変である。Qeynos—Freeport漫遊記の予定が、自分の死体探しミッションに急きょ変更されることは、Norrathでは珍しいことではない。そのような事態を避けるためには、この復活地点を変更すればよい(変更できる場所は、術者を除いて街のZoneに限られる)。

復活地点の変更にはBind Affinityの呪文が必要で、これを唱えられるのはレベル12以上のENC、MAG、NEC、WIZか、レベル14以上のCLR、DRU、SHMである。自分で唱えられない場合は、上記の条件を満たすプレイヤーに依頼するしかない。サーバー稼働直後はBindにお金を取るプレイヤーもいると思うが、本号が発売されるころには、それほど苦労せず復活地点を変更できるだろう。ダンジョンでは当然死亡率も高い。必ず最寄りの街に設定してもらってから挑もう。

Train用の警告メッセージを登録する

ダンジョンでは、自分たちのパーティーがTrainを作ってしまうこともある。そのような事態に陥った場合、ほかの冒険者に対して「/shout」を使って警告しておくのが最低限の礼儀である。とはいえ、普通は多数の敵を引き連れて/shoutする余裕はない。そのため、事前にショートカットへ準備しておくとよい。無謀なプレイでTrainを作ることは誉められることではないが、Train自体はだれもが引き起こす可能性はある。作らないように気を付けるだけでなく、事後に備えておきたい。

最もシンプルなTrainメッセージは、「/shout train」だが、ほとんどの人がさまざまな工夫をしている。実例として、ベータテストでレベル43のOgre WARであった「Grog」が使用した、貫録あるTrainメッセージを紹介しておこう。「ZONE NOW OR DIE! RUN ZONE NOW! WOMEN AND WIZARDS FIRST! THIS IS NOT A DRILL! ZONE NOW OR DIE!」(今すぐZoneしろ、でなきゃ死ぬぞ。すぐに走れ。女と魔法使いが先だ。これは練習じゃない。今すぐZoneしろ)。

OPTIONのGENERALにAUTOSPLITの設定がある。ONにして名前のアルファベット順にルートというのが最もポピュラーな方式だが、問題があることは知っておきたい

Splitコマンドを使って分け前は平等に

EQには、AUTOSPLITという機能が実装されているが、このシステムは平等ではない。なぜなら、実際の金額を割れる範囲でしか振り分けられない仕組みだからだ。例えば、6人パーティーでモンスターが11GPを持っていた場合、ルートした者に6GP、そのほかの者に1GPがいくことになる。極端な例だが、モンスターが5PP 5GP 5SP 5CPを持っていたとすると、ルートした者以外には1CPたりとも分配されないのだ。本当の意味で平等さを心掛けるならば、リーダーがすべてルートし、Splitコマンドを使って事後に適正な金額を配分するべきだろう。まれに、AUTOSPLITをONにしているから平等だと偽り、全部ルートしようとする詐欺師まがいのプレイヤーもいるので、注意したい。

Splitコマンドの書式

/split PP GP SP CP
各貨幣単位ごとに数字を入力する。金額はパーティー人数で割れる数字でなければならない。

■6人パーティーの場合の実例
/split 6 12 0 24(四つの数字が必要)
分配結果は1人当たり1PP 2GP 0SP 4CPとなる。

新人向けTips1
ゲームを始めたら、周囲の地理を把握しよう

Norrathの地に降り立ったら、最初にしておきたいのが周囲の地理を覚えることだ。自分の職業のギルド、銀行、街の出入り口、食料を購入できる場所の4点は、実際に歩いて確認しておきたい。EQでは、レベル3までは食料、水、武器などの初期装備が死ぬたびに補充され、レベル5までは死による経験値ペナルティーがない。すぐに経験値を稼ぎにハンティングに行っても構わないが、この期間に周囲を走り回って、地理になじんでおくのも必要だ。

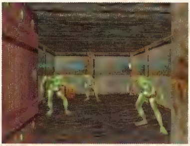
初期装備は、(左上から順番に) 食料、飲料、武器、ギルドへの招待状、PKノートの計五つ。PKノート(Tome of Order and Discord)を街にいるPriest of Discordに渡すことで、PvP(Player vs Player)がオンとなる。元に戻す方法は現在のところ不明なので、興味本位で渡さないように

ダンジョンの予備知識 モンスターの再出現

EQのダンジョンを制するには、その構造と出現(Spawn)するNPCを知らなければならない。EQは3DRPGであるため、構造については実際に自分で歩き、体で覚えていくしかない。ここでは、NPCがSpawnする仕組みについて解説する。

EQでは、特定個所に特定のNPCがSpawnし、そのNPCが死亡すると、一定時間後に再出現(Respawn)する仕組みを持つ。特定個所にどのようなNPCがRespawnするかは一定のルール(設定)があり、同一のNPCしかRespawnしないこともあれば、種類や強さが違うこともある。

初級者は、まずどの場所にNPCがSpawnするかを覚えることから始めよう。というのも、そこで別の敵と戦えば、不意打ちをくらうことになりかねないからだ。初級者の最も引き起こしやすいミスとして、Spawnポイントを知らずに不用意に奥へ進み、戻る際にそれらに襲われTrainを作ってしまうことが挙げられる。逆に言えば、Spawnポイントを知っておくと、自ずと戦いやすい場所が見えてくるのである。



例えば、ダンジョンClan Runny EyeのWarlordルームはGoblin elite guards×2がSpawnし、部屋の手前には同じNPCが3匹Spawnする詰め所がある。Warlordを倒すには、詰め所の3匹がRespawnする前に攻め込まなければならない

ダンジョン攻略テクニック Spawnを制する

ロジカルに突き詰めると、EQのダンジョン攻略はSpawnとの戦いと言える。Spawnする場所と数、そしてその時間間隔を知り尽くし、多数の味方に対して敵1の状況をいかに作り出せるかがパーティーの命運を分けることになる。

その際に注意してもらいたい点が二つある。一つは、SpawnしたNPCの多くは、ほかのNPCとリンクしていること。簡単に言えば、モンスターを1匹たたいたら、周囲のモンスターも一緒になって襲いかかってくるということだ。これは場所によって異なり、5匹いても2匹だけうまくおびき出せることもあれば、全部一斉に襲ってくることもある。このリンクを知らずに挑むと痛い目に遭うので、くれぐれも気をつけてほしい。もう一つは、一定個所にとどまっているNPCだけでなく、巡回しているNPCもいるということ。交戦中に巡回のNPCがやって来て、状況が逆転してしまうこともあるし、巡回ルートで座ったり、Meditateをしていると、即座に攻撃を受けてしまう。

以上を踏まえた上で、次にダンジョン制覇に欠かせないテクニックを紹介しよう。基本的な考え方は、Spawnをコントロールするということである。例えば、3匹リンクした敵のうち、1匹を呪文を使って早期に倒し、後の2匹をやや引き延ばして戦えば、次のSpawn時に最初の1匹単体をおびき出せるチャンスが生まれる。3匹同時ではなく、パーティー対敵1、パーティー対敵2という流れができれば、より確実にハンティングできるというわけだ。

通称Guk Bottomというダンジョンのヘッドルーム ここはハンティング時に休憩を取るのに便利な場所だが、レベル35の冒険者でも単独で勝てないFloglok ghoulが3匹Spawnする。Spawnするタイミングに誤って別の敵と戦闘を始めると、パーティー全滅の事態もありうる

Spawnを制するための戦術その1 Lull

実際にはリンクした複数の敵が待ち構えており、同時に相手にすると勝ち目がないことが多々ある。通常は、ただあきらめて引き返すしかないのだが、CLRをはじめENCやPALなどが持っているLull系の魔法(SootheやCalmなど)を使うことで、少数の敵をおびき出すことができる。Lull系の魔法は、NPCを一時的に非攻撃的にする効果を持つ。例えば、NPCが3匹リンクしている状況の場合、2匹にLullを唱えることで1匹だけをおびき出せるのだ。ただし、呪文の詠唱に成功しても(ターゲットにレジストされなくても)、うまくいかないケースもあるので、過信は禁物である。

Lull系の魔法は、使いだすと病みつきになるほど便利である上位版の呪文も用意されており、レベルが上がるに従って使用頻度が高くなるだろう 自分よりも弱い敵に対して効果的である点はほかの魔法と同じだ

Spawnを制するための戦術その2 SleepとCharm

LullはNPCが攻撃を開始する前の戦術であり、いったんアクティブになってしまったNPCには効果がない。それに対し、BRDのSleepソング、ENCのSleep系の魔法(Mesmerizeなど)を使えば、そのようなNPCを一時的に眠らせることができる。当然失敗することもあるので、危険な戦術ではあるが、Lull同様にリンクしたNPCのSpawnを突き崩すためには非常に有効だ。ただし、NPCは攻撃を受けると、眠りから覚めてしまう。パーティーで実際にSleep系を使って戦闘する場合は、Assist機能を使ったチームワークが必須だ。

また、ENCにはNPCをCharmする魔法があり、うまく機能すれば危機的状況を逆転できることがある。積極的に使うにはリスクの大きい戦術だが、レベルが上がるに従って、やみくもに戦っても勝てない状況は増えてくる。その時のために予備知識として覚えておこう。

West Commonlands北西にあるDervish Cutthroatのキャンプ。1対1ならレベル16前後で勝てるが、ここのSpawnは7、8匹もある。画面は魔法を使うタイプのDervish CutthroatをCharmによって味方とし、戦わせている様子だ

実地調査して分かった ダンジョンレベル別攻略法

EQでダンジョンと呼ばれている場所は、文字どおり地下牢のようなものもあれば、朽ち果てた建物の周辺地域を指すものもある。ダンジョンを攻略するためには、適正なレベルに達していなければならず、不用意に難易度の高い場所に足を踏み入れれば、確実に死体回収不能の事態となる。いかに自分のレベルにあったダンジョンで経験値を稼ぐかが、プレイヤーの知識として重要である。なお、5月号で全Zoneを詳しく紹介したマップを掲載しているので、そちらでダンジョンの位置を確認しながら読んでほしい。

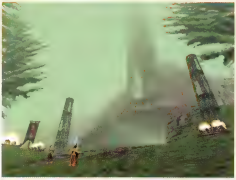
初級ダンジョン Clan Crushbone

Norrathで最大規模を誇るOrcの営巣地がClan Crushboneだ。皇帝Emperor Crushを頂点とするOrc帝国には多種多様なOrc種が存在しており、若いOrcの訓練を行うTrainerや奴隷のElf、Dwarfの管理を行うSlaverなど、高度な社会性も特徴である。Clan Crushboneは多くのアイテムクエストがあるダンジョンとしても知られており、比較的レベルの低い冒険者でも攻略に手を出すことができるため、人気が高い。

交通案内とBind地点

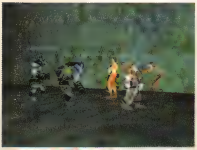
High Elf／Wood Elfのホームタウンが存在するGreater Faydarkの北側に位置する。Kelethinからなら真っすぐ北、Felwitheからなら北西に進めば、Clan Crushbone(以下、Crushbone)の入り口となる(Felwitheからの行程は、壁沿いに進んだ方が迷わずに済む)。

どちらの街でBindしてもよいが、Kelethinの方が距離的に近い。Greater Faydarkには、Zone内に街(Kelethin)があるため、Zone内ならどこでもBindできる。Evilの種族でCrushboneに挑戦する場合でも、便利な場所をBind地点に選ぼう。戦利品を売却する場所としては、Kelethinが圧倒的に便利だ。



昼でも暗いElfの森Greater Faydarkの名物ダンジョンCrushbone。ここでパーティープレイの基本を身に付けて、各地に巣立っていく。多種多様のOrcがおり、複数の敵がいた場合の位置取り、/assistや逃げる敵の足止めなど、学ぶことは多い

内部と外部に分かれたClan Crushboneの構造



入り口[illegible]い初級冒険者がOrc centurionを狩っている。現金収入にはなるし、布防具やRustyの武器がそろうため、a batを相手にしていた時とはけた違いのもうけとなる

Crushboneには内部と外部がある。外部とはCrushboneへの入り口の周辺を指し、多数のOrcテントが立ち並ぶ。ダンジョンは初めてというプレイヤーには絶好の狩り場だが、なぜかNPC Guardがうろついていることがあり、誤って攻撃したり範囲魔法を使ったりする事故が絶えない。

不用意に進入した冒険者をにらみつけるCrushboneの旗。ここはTrainの通り道でもある。Trainは通り道から離れた場所にさえいれば避けられるので、地理の把握は大切だ

Crushbone内部は、城を中心にして小屋などが散らばっている。地形は低い丘と狭い川が直線的な移動を阻んではいるが、迷宮と呼べるほど複雑な構造はしていない。Zoneの入り口はトンネル状になっており、それを抜けると屋根のない場所となる。要所要所にOrcのSpawnポイントがあり、入り口から奥に進むに従って強いOrcが待ち受けている。

正面の丘はOrc trainerの訓練場、左に進めば奴隷NPCがいる鍛冶小屋、右に進むと城の前に出る。左右どちらに進んでも1周できるような構造になっており、唯一注意しなければならないのは堀のようになっている川だけだ。川に落ちてしまうと、地上に上がる梯子まで泳がなければならず、また梯子の場所にはたいていOrcがいる。

レベル4から始められる攻略ガイド

レベル4、5に到達すると、街の周辺で最弱の敵を狩っているだけでは、経験値が入らなくなってくる。より強い敵を求めて散策を開始する時期だ。とはいえ、街の周辺のような感覚で生き残れるほど、ダンジョンは生易しいところではない。ソロプレイを卒業して、パーティープレイの基本を学ぶべきだ。Crushboneは、Dwarf、Gnome、High Elf、Wood Elfの住むFaydwarで、最も挑戦しやすいダンジョンである。

レベル4〜8

正直に言えば、戦力として機能するためには、レベル6は必要だ。専業魔法使いはレベル4で新しい呪文を覚えるが、それらの呪文を使いこなすだけのじゅうぶんなMana量があるとは言い難い。競争者が少なく、いいパーティーに恵まれれば、レベル4でも即死することはない。その場合、Zoningが可能な入り口周辺で戦うのが良い。Greater Faydark側よりもCrushbone内部の方が一度に相手をする敵の数が少なく、扱いやすいことも付記しておこう。レベル8、9までは、Orc centurionという最も数の多いOrcから経験値が入る。戦いを始める前に、considerコマンドで敵の強さをチェックする習慣を身に付けよう。

レベル9〜11

レベル9からは、Orc slaverやOrc legionnaireもターゲットになってくるが、あくまでも大きなパーティーの場合だけである。これらのOrcはCrushboneの中心部に存在しており、レベル9、10前後のパーティーだと、Orc centurionも同時に相手にしなければならないからだ。筆者は、レベル12になるまで別の場所で経験値を稼ぐことをお勧めする。

レベル10以上の冒険者であれ[illegible]Orc [illegible]eg[illegible]onna[illegible]reを1人で倒せ[illegible]戦士系の職業なら問題ないが[illegible]業魔法使いの場合は、足止めなど[illegible]夫をしないと勝てない

[illegible]の前で戦う冒険者たち。狭い[illegible]に[illegible]る橋[illegible]はOrc leg[illegible]onnaireを含[illegible]のSpaw[illegible]があり、[illegible]ベル10[illegible]の冒険者[illegible]はおいしい。欲張っ[illegible]城の中から敵を連れてこようとす[illegible]

レベル12〜15

レベル12以上のフルパーティーであれば、Orc emissaryやOrc oracleなどの上級Orcを相手にできるし、Orc taskmasterやOrc trainerなどのクエストに関連するOrcも狙いやすい。これらのOrcは城の入り口近辺にいるため、かなりCrushboneの奥まで進入することになる。さらにレベルの高いパーティーは城の内部で戦うようになり、彼らの作るTrainに巻き込まれることもしばしばである。

Orc taskmaster[illegible]ティーなら無理なく倒せる[illegible]ようとしてSp[illegible]ではなく[illegible]ポイントもあるため、大勢の敵に[illegible]

レベル16以上

レベル16以上になれば、ほとんどのOrcから経験値が得られなくなる。城の内部のOrc emissaryでもわずかな経験値しか稼げない。Orc warlordやEmporer Crushなどのクエストアイテムを所持するOrcに対しても、危険な戦いにはならないので、挑戦できる。ただし、城内部の玉座の後ろにある塔でEmporer Crushと歓談しているAmbassador DVinn（Crushboneで唯一のOrc以外[Dark Elf]の敵）だけは、レベル25程度のパーティーでなければ全滅する可能性がある。城内部を出発点にする大部分のTrainは、Ambassador DVinnが原因で作られる。必要なクエストアイテムを手に入れたら、Crushboneは卒業して、別のダンジョンに挑戦するべきだ。

C[illegible]shboneプレイヤー共通の敵、Ambassador Dvinn。こんなに近くで撮影できたのは、ENCのCharm魔法のおかげ。レベル20以下[illegible]は、DVinnを見かけただけで出口に走る

[illegible]

Clan Crushboneのクエスト情報

Screaming Maceクエスト

三つのクエストアイテムを使う豪華なクエストで、Crushboneのメインクエストと呼んでも差し支えない。まず、入り口から左に向かって、3人の奴隷が捕らわれている鍛冶小屋を探そう。ドアから入っていちばん手前のNPCに声をかけ(/hailコマンド)と、「Orc trainerからShieldを取ってきてほしい」と言われる。結果として、Orc trainerからShiny Brass Shield、Orc warlordからBracers of Battle、Emporer CrushからDwaven Ringmail Tunicの三つのアイテムをNPCに渡すことで、Screaming Maceという武器を手に入れることができる。しかし、この過程で得られるクエストアイテムも魅力的なものばかりなので、長期間Crushboneで過ごすプレイヤーも多い。

キーワードは「[illegible] help you」だ。[illegible]と話して[illegible]ていきなり[illegible]アイテム[illegible]

Illegal Scrollクエスト

信仰する神にMother of Allを選んだ場合にのみ受けられるクエスト。Orc oracleを倒すと、時々Illegal Scrollというアイテムが手に入る。これをFelwitheのPaladinギルドの建物にいるLord Jyleelに手渡すだけで、クエストは完了だ。Scrollの代わりに得られるアイテムは、食糧やLanternなど大したものではないので、Faction（評判）のためと割り切ろう。

Large Tattered Shoulderpadsクエスト

Dwarfのキャラクターのみ実行できるクエストだ。Orc legionnaireやOrc emissaryから得られるLarge Tattered Shoulderpadsを、Dwarfの街KaladimのいるNPCに渡すことで宝石などのアイテムがランダムに得られる。まず、1個のShoulderpadsを渡した後に2個渡す（以降は2個ずつ）というプロセスが複雑なことから、戸惑うプレイヤーも少なくない。同じようにOrcから得られるLarge Tatterd Beltでもクエストが実行できるが、こちらはあまり価値のあるアイテムが得られない。

Bronze EarringとKeyクエスト

Crushboneにいる奴隷のNPCを救おうとすると、「Orcが怖い」などと言われる。または、「かぎがないと駄目」と言うNPCもいる。そのOrcを倒した証拠品としてEarringを渡すことで、クエストが実行できる。ただし、このクエストは製品版が発売されてから筆者も試してみたが、未だに機能していない。

初級ダンジョン Blackburrow

ダンジョンBlackburrowは、Antonica西部に位置するGnollの巣くつだ。Qeynos方面からスタートした人にとって最初のダンジョンとなることが多く、EQ特有のTrainの恐ろしさを経験する場でもある。

交通案内とBind地点

ダンジョンBlackburrowはQeynos HillsのZone北東に入り口を持つが、Everfrost Peaksともつながっている。そのため、Surefall Glade、Halas、North Qeynosの3ヵ所がBind地点として適している。距離的にはSurefall Gladeが最も近いが、Antonica東部やOdusから訪れた場合は、QeynosでBindするというのが通例だ。ダンジョンで入手したアイテムを売り払いたい場合は、Qeynos Hillsの三叉路付近にCottageがあるので、そちらを利用するとよいだろう。

Evil系種族の場合は、Qeynos HillsとNorth Qeynosの境目(North Qeynos側)にBindするしかない。Qeynos HillsはGuardをはじめ、多数のNPCが巡回しているので、細心の注意を払ってほしい。

周囲にGnollやGnoll watcherが出現するBlackburrowの入り口 ダンジョン内部がきついと感じたら、この周囲でハンティングするとよいだろう

Qeynos Hills側からBlackburrowに入った直後の光景。このようなTrainはBlackburrowでは日常茶飯事で、タイミング悪くZoningすると瞬殺されてしまうこともある。入る前に、一声かけて中の様子を尋ねておこう

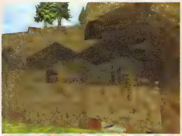
Blackburrowに登場するGnollの種類

名称	強さ
Scrawny gnoll	弱い
Gnoll、Patrolling gnoll	↑
Burly gnoll	｜
Gnoll guardsman	｜
Elite gnoll guard、Gnoll shaman	↓
Gnoll commander	強い

3階層に分かれたBlackburrowの構造

Blackburrowに入ると、空の見える景観が広がる。この「地上周辺」は、Qeynos HillsとEverfrost Peaksへ続く出入り口に加え、地下へと続く通路を持つ。通路を進んだ先には地底湖があり、ここからが本当の意味でBlackburrowの始まりだ。「地底湖周辺」には、水路を含め多数の分岐があるが、地底湖の周りをう回するルートが本道である。3Dならではの複雑な道を進んだ「深部」には、Gnoll commanderなどが冒険者を待ち構えている。

Blackburrowに登場するGnollの種類は表にまとめた。Gnollは体の大きさが違うだけで見た目は皆同じなので、名称とconsiderコマンドでの確認が必須である。Gnoll shamanという魔法を使うタイプもいるが、出現率は非常に少ない。



上面た[illegible]ており、地底湖へ向かっては右奥の通路から下っていく ここからTrainが飛び出してくるので、監視は怠らずに

思わず中へ入ってみたくなる木だが、中は落とし穴となっている。深部と地底湖を通過しないと戻れないため、初級者にとっては死のトラップだ

Trainが続出する地上周辺

地上周辺には、Scrawny gnollというBlackburrowでは最も弱いGnollが出現し、地底湖周辺へ行く前の修行場となっている。Scrawny gnollは、1対1の状況ならば、レベル5前後で勝てる相手なので、レベル4程度のパーティーで訪れる勇敢(?)な者もいる。確かにSpawnポイントを覚えてしまえば、順調に倒して経験値も稼げるが、ここはライバルが多く、リスクも高い。Scrawny gnollがSpawnした瞬間に、ほかのプレイヤーと取り合いになることも珍しくなく、他者が作ったTrainが地上まで登ってくることがしばしばあるのだ。

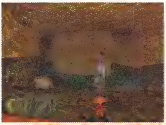
地上と地底湖の間には、生死を分かつ長い通路が待ち受けている。レベル10前後になるまでは、死の通路と言っても過言ではない。多くの冒険者が自らTrainを作ったり、それに巻き込まれて、この長い通路の途中で息絶える。最低でもレベル6前後までは、この地上周辺かほかのZoneで修行を積んでおきたいところだ。また、地底湖へ進むのであれば、パーティーを組んだ方が生存率は格段に高まることは、言うまでもないだろう。

地上周辺部の注意点は二つある。一つは、Qeynos Hills側の入り口近くにある落とし穴で、落ちると深部へ直行してしまう。レベルによっては、自力で装備回収不可能となるので気を付けたい。もう一つは、地底湖へダイビング可能な裂け目である。熟練者は地底湖へのショートカットとして使うが、水の中にはRazorgillという攻撃的な魚が多数いる。水中で死亡すると、装備回収中に再びこの魚に襲われるため、ハマってしまうこともある。

主戦場となる地底湖周辺

地底湖周辺は、Scrawny gnollからElite gnoll guardまでが出現するBlackburrowの主戦場である。地上からの通路を下り終えると、ちょっとした空間と大きな橋のある場所にたどり着く。地上と地下を結ぶ要所であるため、Train防衛の拠点として知られている。プレイヤー次第だが、「Trainが橋へ向かっているぞ！」といったShoutがあると、一致団結してここに集まり、激しい攻防が繰り広げられることもある。レベルが低いうちは、この通り道を避けてハンティングすることを勧めるが、いつかはここで群がるGnollたちをなぎ倒し、Trainを阻止したいところだ。

地底湖周辺部には多数の分岐があるが、行き止まりは少なく、深部や同じ地底湖周辺部とつながっている。Gnoll以外にもGiant snakeが生息する場所が多数あるので、Trainに疲れてしまった場合は挑戦してみるといいだろう。Ginat snakeはレベル9〜13前後の冒険者に適しており、仲間を呼ばないタイプのNPCなので、効率よく経験値を稼ぎたい人にはお勧めできる。ただし、金銭やアイテムはあまり持っていないので、稼ぎにはならない。パーティーのレベルに合わせて、徐々にGnoll guardsman（レベル10前後）、Elite gnoll guard（レベル13前後）を倒していくのが王道だ。



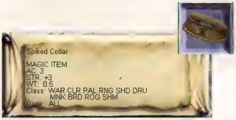
Hun[illegible]、[illegible]ない Fire Beatle EyeやLight Stoneなど、光源となるアイテムが必須だ。死んで装備を回収する際に備えて、銀行に予備の光源を預けておきたい

[illegible]まれにGiant Snake FangというPiercingの武器や、2GP前後で売却できるSnake Venom Sacを持っていることがある。比較的静かにハンティングができるが、Trainを連れて迷い込んでくる人も……

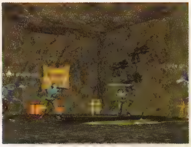
レベル15以上で挑みたい深部

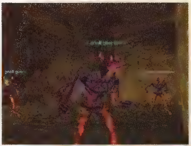
深部へと足を進めるならば、レベル15以上のメンバーで構成されたパーティーで挑みたい。このレベルになると、Blackburrowではトップクラスのプレイヤーとなるため、その振る舞いは非常に重要だ。実際に筆者も体験したことだが、Elite gnoll guardやGnoll commanderが含まれる巨大なTrainを作りまくる輩がいる時と、他者のTrainの後始末までしてくれる高レベルのパーティーがいる場合では、Blackburrowはまったく違った様相を見せる。

Gnoll commanderが出現するポイントは、少なくとも3ヵ所。そのうち二つは、最低でも四つのSpawnがリンクした攻略の難しい部屋だ。レベル15前後になっているとはいえ、パーティーのバランスやチームワークが本当の意味で試される戦いとなるだろう。Spawnのタイミングを制するテクニックを活用し、確実に1匹ずつ仕留めていきたい。Elite gnoll guardとGnoll commanderを倒せれば、待望のマジックアイテムが手に入る。マジックアイテムがそろうか、Gnoll commanderからあまり経験値を得られなくなったら、Blackburrowは卒業だ。



Elite gnoll guardとGnoll commanderからは、計4種類のマジックアイテムが手に入る。これはその一つで、STRが3も上がるため人気がある。プレイヤー間の取引価格は暴落気味で、4PP以下で買えるだろう

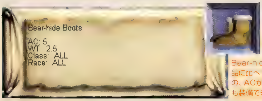




Com[illegible]大6Spawnにもなることがあり、Commanderが必ずいるとは限らない。下の部屋は、奥に必ずCommanderがSpawnし、写ってはいないが、その横にもう1Spawn（計4Spawn）ある

Blackburrow周辺のクエスト情報

BlackburrowのGnollから取れるPeltsなどは、職業固有のクエストアイテムであることが多い。ここでは、だれもが役立つクエストを一つ紹介しよう。Surefall Gladesへの入り口には、2人のNPCがいることはご存じだろうか？　話しかけると、彼らは「Tailoringに精通した職人である」と言う。その1人であるChanda Millerは、Bearの皮専門の職人。彼女にPeltsと工賃を支払うと、店では購入できないアイテムが手に入る。余談になるが、Qeynos一帯にはMiller家のNPCが多数いる。ほかのクエストもあるので、NPCの名前をよくチェックしてみよう。

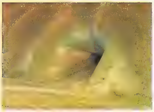


Bear-hide Bootsは市販品に比べて重量があるものの、ACが高く、全職業で装備できる点が魅力だ

組み合わせは、Low Quality Bear Pelts＋5GP＝Bear-hide Belts、Med Quality Bear Pelts＋15GP＝Bear-hide Bootsとなる

初級ダンジョン Befallen

Befallenは、FreeportとRivervaleの中間地点に位置するUndead系ダンジョンだ。Dark ElfのホームタウンNeriakからも同じくらいの距離にあるため、種族混交のパーティープレイがしやすい。各種Skeleton、Zombie、Ghoul、Wispなど、魔法の武器でなければ攻撃できないモンスターもBefallenをすみかとしている。NECとSHDのNPCが統括する呪われたダンジョンだ。



Befallenの入り口は、砂漠にぽっかりと空いた穴だ。周囲には何の目印もない。夜は入り口から漏れる明かりで発見しやすくなる。Hill giantに攻撃されて、このダンジョンに逃げ込んでくるプレイヤーもいるので、入り口近辺でのんびりしないこと

交通案内とBind地点

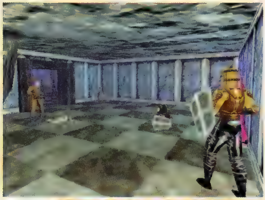
West Commonlandsの南にそびえる砂山にダンジョンの入り口がある。通称Commons(East／West)は、Griffinなど初心者にとって即死級のモンスターが出没するため、FreeportとRivervaleのどちらから向かうにしても、南端の壁沿いに移動する方が安全だ。特にWest Commonlandsをうろつくhill giantは凶悪なので、気を付けたい。

Dark Elfのキャラクターは、Commonsに配置されているGuard NPCに攻撃されないように、行き方の工夫が必要だ。最も安全な方法は、Zoneの境界ぎりぎりを南下し、前述の南の壁沿いからBefallenに至るルートである。FreeportでBindする場合は、West Freeportのゲートが便利だろう。戦利品の売却はEast CommonlandsにあるInnなどでも行えるが、死亡した場合のアイテム回収が難しいダンジョンなので、売却で得られた金銭は銀行に預けておくことをお勧めする。

入[illegible]ダンジョン[illegible]プレイヤーが出口に集まったところ。画面を見れば分かるように、実にさまざまな人種がBefallenにはやってくる

3階層に分かれたBefallenの構造

インドアダンジョンなので、DRUやSHMのSprit of Wolfの魔法は、ダンジョン内部でかけても効果が発揮できない。地下1階は単純なフロアだが、ホールの左奥のドアはかぎがないと開かない。このかぎは地下1階にいるSHDのNPCを倒すと得ることができ、ホールの右奥のドアから出現ポイントに行くことができる。レベル5〜9ぐらいまでは、地下1階で経験値が得られるため、初級プレイヤーが集まる。ただし、井戸の周辺には強い敵が出現するので注意したい。また、井戸に落ちると地下3階まで落ちてしまい、ほとんどの場合は死体の回収が不可能となる。



[illegible]

地下2階はレベル10以上のパーティーで挑戦したいところだ。この階にいる2体のSHDのNPCを倒せば、それぞれから地下2、3階のかぎを手に入れることができる。SHDのNPCはマジックアイテムを持っていることがあるため、アイテム目当てのプレイヤーが多く、かぎの入手が困難となる場合もある。この階から魔法の武器でなければ攻撃できないモンスターが出没し、装備を整えておかないと、全滅の危険がある。全滅した場合、地下1階のかぎを入手し直さないと死体の回収はできない。地下2階にはドアの真正面が落とし穴になっているトラップがあり、慎重なプレイが必要だ。

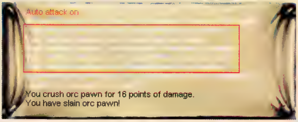
地下3階は、レベル16のフルパーティーでも全滅する可能性がある。通り抜けられる壁の向こうには隠し部屋があり、レアアイテム目当てのプレイヤーが住みついている。レベル20前後のパーティーで攻略することをお勧めするが、その場合は経験値がほとんど入らない。地下2階と同様に、魔法の武器でなければ攻撃できないモンスターが出現し、NEC系の魔法を使うNPCも地下2階の者と比べて強い。モンスターの中には、ダメージを一定以上受けると逃げだす種類もいて、逃走ルートにレベル20のパーティーでもてこずるようなElven skeletonがいる。また、SHDのNPCを倒すとBone Blade Claymoreなどのレアアイテムが得られることから、プレイヤー間の衝突も多い。

地下3階から脱出するためには、地下2階のかぎは必要ない。最短ルートを通れば、地下1階と3階のかぎだけで外に出られる。モンスターはかぎの掛かっているドアを開けて移動できるため、地下3階でTrainが発生すると、ダンジョンの入り口まで追いかけられる。もちろん、Trainの通り道には死体の山が築かれる。

EQ新着情報

Factionの変化が確認できる

1999年4月7日のパッチで、Faction(評判)の変化が画面で確認できるようになった。試しにOrc pawnを倒してみたところ、CrushboneOrcsに対する評価は下がり、StormGuardの評価が上がった。このように、Factionは相対的なものであり、善悪ではなく好き嫌いに近い。種族、職業、信仰などによって生まれつきのFactionが決められているほか、行動によっても変化していく。Factionの影響は、敵から無差別攻撃を受けるかどうか、商取引をしてくれるかどうか、クエストを受けられるかどうかなど、さまざまである。



Orc pawnを倒した直後のメッセージ画面。同時に五つのFactionに変化が起こったのが確認できる

EVERQUEST

階層ごとに分けられる攻略ガイド

地下1階

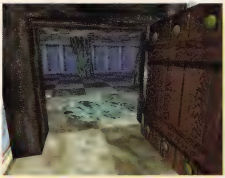
Befallenに挑戦するためには、少なくともレベル4、5以上は必要だ。ただ、この程度のレベルだと、入り口近くにいるLarge ratや弱いSkeletonを相手にできるぐらいで、それ以上のことは何もできない。レベル7程度になったら、地下1階のSHDに挑戦してかぎを入手しよう。Befallenでの戦闘は総じて毒や病気に冒されることが多く、CLRなどの補助治療系の魔法を使う職業が必須だ。この階の奥にいるSkeleton Iroddは、レベル10前後でもソロで倒すことは難しい。

攻撃を受けると、病気に……してしまう嫌な敵。特に、Plague ratは側を通り過ぎただけでは何もしないが、戦闘をしているプレイヤーを見かけると無差別に攻撃してくる

Dark ElfのWARと思われるキャラクターが地下1階で戦っている。地下1階まではソロプレイでも経験値が稼げる。特にBefallenはNECの召喚魔法に必要なBone Chipが手に入り易く、Dark Elfのプレイヤーを多く見かける

地下2階

地下2階は2段階に分けて考えられる。かぎのかかったドアを開けて、壁が崩れている場所から下はレベル12以上のパーティーで挑戦すべき場所だ。その壁の入り口側は、地下1階と同じモンスターが出現するだけなので、注意すればレベル7程度のソロプレイでも経験値を稼ぐことができる。このダンジョンはかぎが必要なドアや落とし穴などのトラップが多く、パーティーが危険な状態になった時の逃走ルートが狭いという特徴がある。ドアやスロープにいるモンスターにつまずいて先に進めない、かぎを持っていないのにドアのところで置き去りにされるなどの憤死パターンが多くなる。慎重に安全地帯を確保しながら進むべきだ。



地下2階のかぎが掛かったドアの反対側にある落とし穴。ドアから真っすぐ進むと地下3階に落ちてしまう。背の高い種族でプレイしていると見えにくいため、分かっていても落ちてしまうことがある

地下3階

地下3階に挑戦するためには、レベル16以上は必要だ。魔法の武器でなければダメージを与えられない敵が多く、装備が整っていないパーティーで攻略するのは不可能である。パーティーに専業魔法使いがいれば、攻撃魔法だけでも倒すことは可能だが、複数の敵に囲まれるとManaの消耗が激しすぎる。同じ場所に出現するモンスターの種類が幅広く、Heat Bloodなどの凶悪な魔法を使うNEC系の敵NPCも存在する。キャラクターレベルだけを基準に地下3階の攻略に着手するのは危険で、プレイヤーレベル（プレイヤーの知識や操作への慣れ）が重要な要素となるだろう。

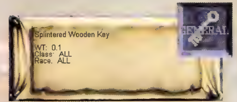
レアアイテム目的で隠し部屋に居座り続ける場合、レベル20前後のパーティーが必要だ。ただし、居座りプレイヤー（キャンパー）を防止するためのユニークモンスターも時々出現し、ダンジョン全体が阿鼻叫喚の巷と化す。このため、Befallenの人気は製品版になって急速に低下し、レアアイテムが入手できるにもかかわらず、以前ほどの人影はない。

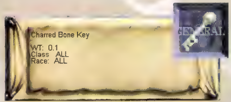
[illegible]

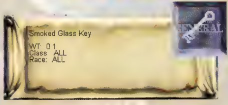
攻略のポイントとなる三つのかぎ

6人パーティーで、全員がかぎを所持していることはまれである。かぎの入手には、最低でも15分間隔のRespawnを待たなければならず、6人分そろえるためには1時間半かかる。しかも、かぎは3種類あるので、かぎの入手だけで4時間以上も必要とする。とはいえ、かぎの所有者が1人だと、その1人が冒険中に死亡してしまえば、ダンジョンからの脱出は不可能になる。つまり、逃げるかどうかの判断は早めに行い、かぎ持ちのプレイヤーは絶対に死なないように工夫しなければならないということだ。かぎはバッグの下の階層にしまわず、いつでも使える位置に入れておこう。どうしてもかぎがなくて出られない場合は、/shoutでほかのプレイヤーに助けを求めるか、逃走するタイプのモンスター（WispやGhoulなど）のヒットポイントを減らして、ドアを開けさせる作戦もある。

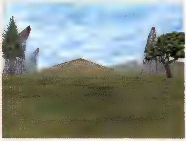
[illegible]





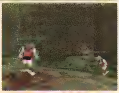


初級ダンジョン
Infected Paw



血塗られた爪のようなオブジェクトが四つある中心に、Pawの入り口はある。South Karanaのほぼ中心に位置するため、ほかのダンジョンと比べて見つけにくい

交通案内とBind地点



Pawの奥へ進む途中には二つの橋があり、どちらもGnollがSpawnする。下は水路なので、足場の良い場所へおびき出して戦おう

Splitpaw shamanが4 [illegible] する手前、Gnoll captainの部屋がある。Gnoll captainのとどめを刺し損ねると、この4匹が一斉に回復魔法を唱え、形勢が逆転してしまうので要注意（ここが逃走ルートにあたる）

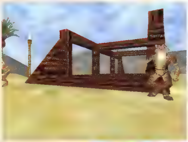
ダンジョンInfected Paw（以下、Paw）は、比較的街から遠いSouth KaranaというZoneに位置する。最寄りのBind地点は、North QeynosかRivervaleだが、往来の容易さではQeynosが無難である。Qeynosから訪れる場合は、West Karana南側の川沿いを東に向かい、North Karanaにある石の橋を目指そう。South Karanaに入ったら、真っすぐ南に進むとPawの入り口が見つかる。

Antonica西部の辺境に位置するGnollの巣くつ

Pawは、Qeynos近郊のBlackburrowと同じくGnollのダンジョンである。主に出現するのは、通常のGnoll、Guard、Noble、Shaman、Commander、Captainという6種類（弱い方から並べた）。Gnollの強さはBlackburrowとほぼ同じだが、往来の危険度を含めると、レベル10～18前後のパーティーで訪れるのがお勧めだ。

内部は鍾乳洞となっているため、水路を越えたり、泳いで進まなければならない個所もある。深部は、主にGnoll captainがいる部屋、牢獄、Zixx Nenixがいる部屋の3エリアから構成される。Zixx Nenixは、Dark ElfのNECでCharmの魔法も使う強敵（単独ではレベル24前後）なので、初級者は近づかない方が無難だ。ちなみに、ベータテストではGnoll captainがいる部屋にマジックアイテムを持つGnoll high shamanが必ずSpawnしたが、製品版ではShaman lenrelなどの特殊なGnollがSpawnしていた。牢獄に捕らわれているBrother Hayleも含め、クエストに関連したNPCであることが予想される。チャンスがあれば、ぜひ挑戦してみてほしい。

初級ダンジョン
Kerra Isle



Kerra Isleの入り口付近の様子。この橋を渡った正面を進むと城があり、左に進むと集落にたどり着く。左の集落の近くにはEruditeのNECがいる小島がある

交通案内とBind地点

Kerra Isleは、Eruditeの島Odusの西に位置している。Erudite以外の種族であれば、Qeynosから船で訪れることになるので、Erudinの街でBindしておこう。Toxxulia ForestのZoneに入ったら、まずZoneの壁沿いに右（西）へ進み、海を目指す。続いて海岸沿いに左（南）へ進むと、小さな桟橋にたどり着く。この桟橋からまっすぐ西へ向かって海を泳ぐと、Kerra Isleが見えるはずだ。

新人向けTips2
Sense Headingを鍛えよ

[illegible]

Zoneの壁沿いに進んでいる様子。このように移動するのは旅らしくないが、道に迷いにくいため、多くの人が利用しているのが実状だ

猫に似た不思議な亜人種の島

Odusの先住民族であるKerraは、AviakやKedgeと同じくNorrathの地に生息する不思議な亜人種である。Elfをはじめ、多くの種族に対して非攻撃的なので、ここをダンジョンと呼ぶことに異議を唱える人も少なくない。Odusの地に移住してきた人間であるEruditeとは当然ながら仲が悪く、視界に入ると容赦なく襲いかかってくる。

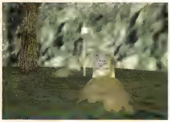
Kerra Isleは、入り口周辺（東）、Kerraの城（北西）、集落（南西）の三つのエリアから構成され、生息するKerraの種類は、Male、Female、Huntress、Pridesman、Clawknight、Priestess（弱い方から並べた）などである。Kerran huntressやKerran priestessなど魔法を使うものが多く、早期にとどめを刺さないと回復魔法を唱えられてしまう。特に、城内部にいるHigh priestess mittyの周囲にはKerran priestessが多数いるため、魔法使い主体のパーティーでなければ倒すことは難しいだろう。

Kerra Isleの城内部には、ボス的存在のHigh priestess mittyがいる。ベータテストではアイテムが装備されていなかったが、何かマジックアイテムを持っていると予想される

中級ダンジョン

Castle Mistmoore

Dark Elfの姿はしているが立派なモンスターで、レベル20の冒険者にとっては強敵ではない。後ろに見えているのがMistmoore城で、内部は豪華なシャンデリアなどで装飾されている



レベル24を超えたら、この墓場で経験値を稼ぐ。Gardenerという敵からはShovelが得られる。わずか4ダメージの武器だが、2H Bluntで27Delayと振りが速く、スキルの訓練にぴったりだ

交通案内とBind地点

Greater FaydarkとSteamfont Mountainsの中間に位置するLesser Faydarkの南西の角に入り口がある。Steamfont Mountainsからは南の壁沿いに進めばよいが、Greater Faydarkからは南西にZoneを横断するように走らなければならない。というのも、Zone北西の角に近づくだけで即死するBrownieの村があり、Zoneの壁を利用できないのだ。Lesser Faydarkは目印になる建物がなく、モンスターのキャンプが点在しているため、往来には多少の注意が必要だ。

吸血鬼の城は昼夜で様子が変わる

レベル30以下の冒険者がMistmooreで「Tanara Viswin」の名前を見たら、振り返らずに逃げることだ。墓場にある小屋の中にいる吸血鬼という設定になっているが、とにかく強い

Faydwerに生まれた冒険者は、Castle Mistmoore（以下、Mistmoore）の名前を恐怖と共に知ることになるだろう。レベル20前後から挑戦できるが、昼（午前6時〜午後6時）と夜では敵の強さがまったく異なる。モンスターが別の者に変わってしまえば分かりやすいが、中には同じ名前で強さだけが変わるモンスターもいる。/timeコマンドでゲーム内の時間を頻繁にチェックすることは、Mistmooreの冒険者の常識である。

レベル24からは、昼の時間では経験値が入りにくくなる。もともとHeat Blood（数百ポイントのダメージ）やCharm系の魔法を使うモンスターが多いMistmooreでは、複数の敵を同時に相手にしない工夫が必要だ。夜にはクエストアイテムが得られるWarewolfが出没し、レベルの高い冒険者が狙う。

深部は、墓場からタワーに至る部分と、城の周辺・内部の二つのエリアがある。墓場からのエリアはレベル24〜30程度でも注意を怠らなければ遊べるが、城の内部はレベル40以上の冒険者でも手こずる。

中級ダンジョン

Estate of Unrest

交通案内とBind地点

Dwarfの街KaladimがあるButcherblock Mountainsの南に位置するDagnor's Cauldronを経由すると、Estate of Unrestに到達する。Dagnor's Cauldronに入ったら真っすぐ水辺まで走り、右に曲がって岸沿いに進むと入り口がある。途中Aqua goblinのキャンプがあり、レベル15前後の冒険者には手に負えないGoblin種に襲われることもある。Butcherblock MountainsにはOgreのモンスターNPCがうろついているため、Bind地点はGreater Faydarkの方が安全だ。

Unrestの庭では、幅広いレベルの冒険者が別々のターゲットを相手に戦闘をする。建物の正面の噴水がある場所は、出口にも近く初心者用の場所だ。この噴水の池で釣りができることは、あまり知られていない

攻撃魔法を駆使して1匹の敵を倒す。簡単そうだが、いかに1匹の敵だけを連れてくるか、魔法の詠唱を邪魔されないようにターゲットを工夫するかが、パーティープレイのこつである

画面左側の大きな手は、巨大な手の形をしたモンスターである。レベル30前後では強敵だが、指輪やイヤリングなどの魅力的なマジックアイテムが得られる。画面ではすでに倒されているため、動いてはいない

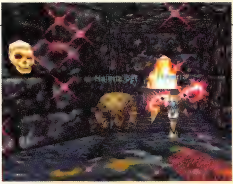
幅広いレベルの冒険者が集まる

Estate of Unrest（以下、Unrest）は、Zoneの中央の建物を囲むように庭があるダンジョンである。館の内部はダンジョンの名にふさわしい複雑な構造をしているが、内部で冒険できるようになるにはレベル30〜35のパーティーが必要だ。庭をうろつくDeath beatleやJack'O lanternは、レベル12程度の冒険者に適しており、数も多いため経験値の入り方もいい。

気を付けたいのは、多くの敵に囲まれないようにすることと、時々SpawnするGhoulである。Ghoulは魔法の武器でなければ攻撃できないため、装備が整っていない戦士はダメージを与えられない。必然的に魔法による攻撃となり、ACの低い魔法使いが敵の攻撃にさらされる。庭にも強いモンスターが出現することがあり、うっかり手を出さないように注意したい。

建物の内部にいるDrybone skeletonからは、SmallサイズのBronze Platemailが手に入る。店で売っている通常のPlateより重量はあるが、ACなどの性能は変わらないため、レベル20前後になると防具目当てで訪れる冒険者もいる。マジックアイテムの数々もUnrestのモンスターから得られるが、建物の最深部にSpawnするCharmを使うモンスターを倒さなければならないため、レベル30〜35になってから挑戦したい。

中級ダンジョン
Najena



Najenaの大ボス、Najena。MAGなのでヒットポイントも少なく、それほど苦労せず倒せるだろう。ただし、Najenaを倒せたとしても、その周囲にいる敵の数が問題となる。彼らはElementalのペットを連れているのだ

交通案内とBind地点

Najenaの入り口があるLavastorm Mountains(以下、Lavastorm)というZoneは、険しい岩山と溶岩の池を特徴とし、Dark Elfの街NeriakがあるNektulos Forestを経由しないとたどり着けない。Neriakからは西に行くだけだが、ほかのZoneから移動する場合はEast Commonlandsの北からNektulos Forestに入り、Zoneの西端に沿って川を越えて行かねばならない。Lavastormからは右壁沿いに数分走ると、巨大なドアが倒れているNajenaの入り口に到達できる。Evil系の種族の場合はNeriak、それ以外はWest FreeportがBind地点として便利だろう。Evil系以外の種族でNektulos Forestを経由する場合、Dark ElfのGuard NPCに攻撃されないように注意したい。

Ogre guardはNajenaの一般的なモンスターだ。Ogre guardを倒してもOgreに対する評価は下がらないので、安心してよい。画面の赤いGoblinは、Clan Runny Eyeに生息するものより数段強いので注意しよう

ダンジョン深部に3人のNPCが登場

Najanaには、Dark ElfのNPCモンスターが多く、中でもダンジョン攻略に重要なNPCが3人いる。1人はMAGのNajana、もう1人はSHDのDrelzna、そしてNECのRathylである。もっとも、このNPCはダンジョンの深部におり、六つのかぎを必要とするため、挑戦するのはレベル30前後となるだろう。

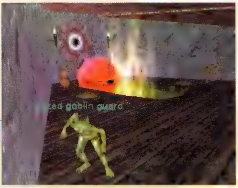
レベル10からでも入り口のLarge skeletonなどを狩っていれば経験値は稼げる。しかし、本格的な挑戦はレベル20前後でBoneCrackerを相手にする冒険となるだろう。そのころにはElemental系のモンスターは雑魚になっているはずだ。Darkbone skeleton、BoneCracker、Ogre guard officerなどを相手に経験値とアイテムを稼ごう。

中級ダンジョン
Clan Runny Eye

Runny EyeにSpawnするGoblinは、たいていの場合、3匹以上リンクしている。画面はKing周辺のGoblin elite guardを少しずつおびきよせ、倒しているシーン

交通案内とBind地点

Clan Runny Eye(以下、Runny Eye)は、Misty Thicketの西側に入り口を持つ。Misty Thicketに入ったら西へ向かい、Zoneの壁沿いに南へ向かうと、すぐに見つかるだろう。近くにHalflingの街Rivervaleがあるので、Bindやアイテムの処分に困ることはない。



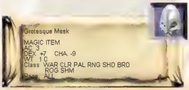
通常のEvil eyeは、画面のように固定位置にSpawnする。近づかなければ襲われないため、ダンジョンの構造をまず覚えてしまいたいところだ

Evil eyeがうろつくGoblinの迷宮

Runny Eyeは、Halflingを脅かすGoblinの巣くつだ。浅い階層に出現する雑魚(GoblinやGoblin workerなど)を除けば、最低でもレベル18は必須の中級者向けダンジョンである。出現するGoblinの種類はGoblin guard、Elite guard、War lord、King、Dazedで、魔法を使うShamanやWizardタイプもいる。

構造的には、Kingがいるメインエリアと、Dazedが多数いるエリアに分けることができるが、内部はすべてつながっている。途中にEvil eyeがSpawnする場所が最低でも2ヵ所あるため、慎重に探索してもらいたい。最も注意してほしい点は、浅い階層まで巡回してくるBorxxという名前を持つEvil eyeだ(巡回に現れるNPCはランダムのようで、Goblin guardやElite guardからWar lordの時もある)。このEvil eyeはレベル30以上のパーティーでも苦戦するため、見かけたら直ちにZoneから逃げないと、一撃200ダメージ以上の呪文によって葬り去られることになる。

また、Runny EyeはWar lordやKingが多くの種類のマジックアイテムを持っていることでも有名だ。ダンジョン内に人が多い場合、War lordをプレイヤー同士で奪い合うこともしばしばある。トラブルを避けたいのであれば、人の少ない時間帯を狙ってみよう。

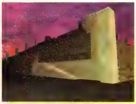


このGrotesque Maskをはじめ、外観が黒のChain MailであるBlackenedシリーズなど、多数のマジックアイテムが眠っている。CrownやMedallionを除いたBootsやArmなどは、Elite guardからも手に入る

中級～上級ダンジョン

Cazic-Thule

Zone入り口近辺で戦う冒険者たち。CazicでもTrainは頻繁に発生し、規模も悲惨さも初級ダンジョンとは比較にならない。Back Stab(背後からの強打)を使うROGは仕方ないが、ダンジョンの奥の方に背を向けて戦うのは危険だ



Cazicの奥深くにあるピラミッド。高レベルなWIZはCazicの中心部とも言える場所に魔法で移動できる。ピラミッドは移動ポイントの近くにあるが、ここで戦うにはGroup Gateの魔法が必須である

交通案内とBind地点

Ogreの街OggokがあるFeerrottの南西には、いくつかの遺跡が残されており、Lizardmanタイプのモンスターが数多く生息している。その奥に、巨大なピラミッドを連想させるCazic-Thule(以下、Cazic)への入り口がある。OgreやTroll以外の種族の街からは遠く、道中には危険がいっぱいある。FeerrottにInnothule Swampから入った場合、Ogre guardに気を付けながら左壁沿いに進むと、Oggokを避けられる。最も近いBind地点はFreeportのSouth Gate周辺だ。Dark Elfの場合は、Ogreも同じEvil系なので、Oggokで問題はない。

Lizardmanの逃げ足は速い。中庭での戦いでは、Lizardmanを逃がすことはTrainの発生を意味する。足を止める魔法を併用して、確実にとどめを刺すようにしよう

奥に行くほど複雑になる広大な迷路

CrushboneのOrcと同じように、Cazicの周辺はLizardmanのSpawnポイントが多数存在する。Ogreを種族として選択しているプレイヤー数が絶対的に少ないためか、ダンジョン入り口周辺ではプレイヤーパーティーで出会ったことはない。

Cazicには、レベル12ぐらいでも倒せる敵がいるが、その敵に無視されるぐらいのレベルにならないと攻略は難しい。最低でもレベル20前後は欲しいところだ。

代表的なモンスターであるLizardmanにはさまざまな種類があるが、強さは異なるのに見た目がまったく変わらないので注意したい。最初のドアの向こう側には小さな庭があり、いくつかのドアの向こうにはLizardmanたちが待っている。基本的には、それらの敵を引き付けて、入り口辺りで戦うのが安全だ。庭の向こうには何度でも迷える複雑な迷路があり、さらに奥には巨大なピラミッドやLizardmanの神殿などがある。この奥の領域を探検するためには、レベル35～40程度のパーティーが必要だが、1匹ずつZoneの入り口で戦うのであれば、レベル25ぐらいから挑戦できる。

中級～上級ダンジョン

Permafrost Keep

Permafrostへの入り口には、Ice giantが2体いる(左画面)、強さはHill giantと同じくらいなので、知らずに入るとほぼ即死するだろう。裏口(右画面)を使うと通り抜け可能な壁が最後にあり、Ice giantの裏手にたどり着くことができる

交通案内とBind地点

Everfrost Peaksの北東に大きな城がある。ここがPermafrost Keep(以下、Permafrost)の正面玄関だ。入口にはIce giantが複数控えているので、通常は城の西側にある裏口を利用する。Bind地点はHalas以外はないので、必ず立ち寄っておきたい。

Ice goblin kingの広間とは別方向へ進むと、牢獄(居住区?)のようなエリアへとたどり着く。各部屋ごとに少数のIce goblinがSpawnするため、ハンティングに適しているが、とどめを刺し損ねると大Trainとなり、レベル25前後のパーティーでも全滅する

奥にドラゴンが眠るとうわさされる氷のダンジョン

極北の地Everfrost Peaksに存在するPermafrostは、Ice goblinが多数出現するダンジョンだ。通常のIce goblinに加え、確認できただけでもDiviner、Evoker、Mendicant、Preacher、Priest、Kingなど、10種にも及ぶGoblinがいる。

注目してもらいたいのが、通常のIce goblinの強さが非常に幅広いということだ。レベル20代後半になっても、このIce goblinから経験値を得られることがあるため、Cazicと並び、Permafrostはレベル30への登竜門として知られている(もちろんリスクも大きい)。

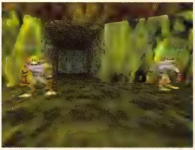
ただし、これはPermafrostのほんの一面にしかすぎない。深部にはIce giantをはじめ、ドラゴンまでが潜んでいるとうわさされており、ベータテストにおいてもすべてを知るプレイヤーは1人もいなかったダンジョンなのだ。ドラゴンがどれほど強いかは各人の想像に任せるが、その手前にいるIce giantはComplete Heal(HP全回復)まで使う強敵で、しかも複数いる。異世界やLower Gukと同じく、すべてのプレイヤーにとって長く未知の領域であることは間違いない。

上級ダンジョン
Upper Guk/Lower Guk

交通案内とBind地点

Freeport南の砂漠を抜けてSouth RoからInnothule Swampに入ると、右に行けばCazicとOggokがあるFeerrott、左に行けばGukやGrobbに至る。Innothule Swanpの沼地を避け、壁沿いに進むのがポイントだ。Evil系以外の種族でGrobbに近づくと、Troll guardに攻撃されてしまうが、South RoからのルートではGukの方が手前になるので問題はない。Cazicと同様に、Bind地点はEast FreeportのSouth Gate周辺が最も近い場所となる。

Lower Gukへの入り口は、Upper Gukのどこかに数ヵ所あるとだけ書いておく。ダンジョンの構造が複雑すぎて道順を記述し切れないということも理由だが、Upper Gukの冒険を楽しんでもらいたいからだ。



Innothule SwampにあるGukへの入り口。ここまで到達するようなプレイヤーは、世界各地で集めた珍しい装備を身に付けていることが多い。筆者のキャラクターの装備に興味があったのか、近づいてきたTrollのNewbieが、入り口のFroglok guardに殺されてしまった……

生きたFroglokと上手に付き合うのがこつ

GukはFroglokというカエルに似た亜人種のダンジョンだ。地形と構造はEQの中で最も複雑な部類に属する。水の中を泳がなければ到達できないところ、細く入り組んだ橋を正しく渡らないと行けない場所など、ただ移動するだけでも緊張の連続となる。

Froglokの生態はUpper Guk(以下、Guktop)とLower Guk(以下、Gukbottom)では異なり、Guktopでは生きたFroglok、GukbottomではUndeadのFroglokが王国を築いている。彼らは敵対関係にあり、UndeadのFroglokを倒すと、生きたFroglokのFaction(評価)が上昇する。TrollやOgreなどのEvil系種族は、生まれつき生きたFroglokに嫌われており、地理的にも最も近いダンジョンであるため、評価を下げやすい。UndeadのFroglokを倒すことでFactionを変えられるが、彼らが住むGukbottomに至る間に、生きたFroglokから猛攻撃を受けることになる。Invisibleの魔法で姿を隠し、できるだけ無益な衝突を避ける方がよい。

重要なマジックアイテムを持つモンスターのSpawnポイントに間違って出てきてしまったFroglokたち。筆者に向かって愛きょうを振りまいているが、倒さなければならない

Guktopの入り口周辺はレベル10ぐらいの冒険者でも倒せるFroglokがいるが、基本的にはレベル20程度からのダンジョンだ。Guktopだけでもレベル40以上のFroglokがいるため、将来倒す敵がいなくなるということはない。

また、マジックアイテムを所持しているモンスターも多数いる。彼らはRare Spawnと呼ばれ、同じポイントに別のモンスターがSpawnしたら、そのモンスターを倒してSpawnさせ直さなければならない。

すべての冒険者はGukbottomを目指せ

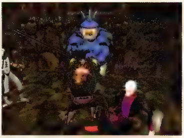
Froglokの名前には規則性があり、

a [種類] [ghoul / froglok] [職業]

というような命名がされている。例えば、a shin ghoul warriorであれば、レベル28程度のUndeadのFroglok warriorということになる。種類はそのまま強さを表すので、偵察においては「Shin＊2 and Vis」(Shinが2匹とVis)というように、種類だけを伝えるのが一般的だ。生きたFroglokとの区別は、名前にghoulが付いているかどうかだけで、キャラクターの見た目は変わらない。Undead Froglokは生きたFroglokとは異なり、どうやってもFactionを上げることができないので、気にせずに倒そう。

画面のGreater minotaurは推定レベル35と強い部類に入るが、魔法や特殊攻撃がないため、比較的扱いやすい。慣れてくると、攻撃魔法による大ダメージを与えることなく倒せるようになる

Gukbottomには、そのほかのダンジョンで登場する巨大グモやSkeletonなどもSpawnするが、その強さが半端ではない。雑魚の代表であるBatに姿形が近いからといってVampire batに手を出せば、レベル30の冒険者でも殺されてしまう。モンスターから得られる経験値、マジックアイテムなどもほかとは比べものにならないGukbottomは、EQを極めつくしたプレイヤーのみが集まる、究極のダンジョンと呼べる。



Shin ghoul knight(画面中央)はGhoul Rootと呼ばれる足止めの特殊攻撃を行う。逃げている最中にRootされると、涙が出るほど悔しい思いをする。Gukbottomには生きたFroglokもいるので、間違って攻撃しないように注意したい

注:原稿執筆段階では完成していないが、Solcekというダンジョンが Lavastormの西側に追加される予定となっている。一部のプレイヤーの間では、その中にはドラゴンが存在するとうわさされているが、真相はまだ分かっていない

戦闘だけがEQではない！ 街に埋もれているクエストを探そう

キャラクター作成直後に行う「ギルドマスターへ手紙を渡すクエスト」は、特別なキーワードも要らないし、クエストアイテムも最初から所持している。クエストというよりも、スタート地点の街の様子を知るためのチュートリアルと言って差し支えない内容だろう。ここでは1段階進んで、レベル1の冒険者でも実行できるクエストについて紹介していこう。

クエストの受け方と見分け方教えます

NPCからの依頼を受け、無事に達成すると、何らかの恩恵が受けられる、というのがEQのクエストシステムだ。クエストには難易度が設定されており、難度の高いクエストからは当然得られるものも大きい。しかし、地理も生態系も把握していない初期の段階では、クエストの意味すらも分からないことが多いと思う。経験値もアイテムも得られて、Faction(評価)も上がるクエストだが、達成できなければ何にもならない。

中級者以上の冒険者は、目立たない場所にいるイベントNPCからのクエストを探し回っている。レベル12程度にもなれば、ダンジョンなどから使い方が分からないアイテムを手に入れてもいいころだ。品物を売っていないNPCに出会ったら、Hailと声をかけてみよう。クエストを得るためには、特定の神様を信仰していなければならなかったり、特定の職業でなければならなかったりと、受けるための条件がある。

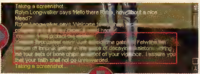
初級冒険者でも確実にクエストを見つけられる方法は、自分のギルドのギルドマスターからクエストをもらうことだ。ギルドマスターをターゲットにしてHailと声をかけると、何かしらのメッセージを話し始める。[　]でくくられた言葉がキーワードだが、キーワードだけを話しかけても反応しないだろう。正しい文章で受け答えをしなければならないので、辞書を片手にでも英語を理解するようにしよう。

ギルドマスターからのクエストの多くは、レベル1、2でも簡単に倒せるような敵から得られるアイテムを要求するものだ。そのアイテムをクエストに使うよりも、店で売った方が収入はいい。しかし、ある冒険者が言った「EQの世界においては、経験値は金だ」という言葉どおり、クエストで経験値を受け取った方が後々の冒険が楽になる。

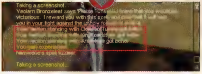
街の出入り口のNPCには、これらの初級クエストに必要な物品の膨大な在庫があるはずだ。ちょっとお金が貯まったら、冒険の合間にクエストで経験値稼ぎをしよう。特に通信状態が悪かったり、一緒に冒険してくれる仲間が見つからない時は、街から1歩も出ることなく、わずかではあるが経験値が得られるクエストを探す絶好の時間だ。

例えば、CLRギルドのギルドマスターにHailと声をかけると、早速「Mother of All"Tunare"を守ってくれ」という依頼をされた

キーワードはProtect the Motherだが、これを使って文章にしなければならない。Tunareを守るつもりで「I will protect the mother」と答えたところ、「Decaying skeletonを倒して、bone chipを四つ持ってきてほしい」と言われる



雑貨屋で3SPぐらい使ってbone chipを四つ買い、ギルドマスターに手渡すところ。実は、このクエストは手続きなしてアイテムを渡しても達成したことになる



ファンファーレが鳴り響き、さまざまなFactionが上昇したことを告げるメッセージと経験値をもらえた。持ち物を見ると、CLRの攻撃呪文Strike(ランク1)のスクロールが入っている。売っても2SPにもならず、完全に赤字だ

ベータテストPhase4最終日のイベント

ベータテストPhase4は、複数のサーバーによって数千人規模の参加者で行われ、筆者たちはPhase3のキャラクターを移動してもらうためにTest Serverでプレイをした。最終的にレベル50に達した冒険者も数人登場し、彼らとのコミュニケーションも充実したものとなった。

ベータテストの最終日が近づくにつれ、ゲーム内で出会った友人との再会を約束したり、製品版でのギルド活動について計画する者がいたりで、慌ただしくも寂しげな日々が続いた。BRDの冒険者によるコンサート、ベータテスト終了前に結婚式を済ませようとするカップルなど、まるで世界が終わってしまうかのような心境にだれもがなっていた。

「ベータテスト最終日のイベント」についての話題は、どの冒険者の口からも期待を含んで出ていた。ある者は「ドラゴンを退治しに行くイベントがある」と言い、ある者は「街に悪魔が攻めてくる(EQにはdeamonのモンスターはいない)」と、自らの想像力で物語った。

しかし、実際にはEQの世界を司る神々の戦争が始まったのだ。邪神Innoruukを倒すために、Mithaniel Marrが勇者Aradune(EQのゲームデザイナーのキャラクター)を引き連れ、Dark Elfの本拠地Neriakに向かった。Evil系の種族のキャラクターはNeriakの守備につき、それ以外の種族のキャラクターはAraduneと共にNektulos Forestを進軍する。両者が激突した瞬間、その場に集まった数百人の冒険者の攻撃が一斉に始まった。

激しい戦闘の末、神は倒れ、人は残った。神が再びNorrathに降臨する時まで、勇者たちに短い休息の時間が与えられた。

…Marrである。右側に写っているOgreのWARが小さく見えるほどだ。橋の上での戦闘は数分間で決着がついたが、気が付いた時には双方の神が倒れていた

…体とはいえ、憎悪の神Innoruukの姿には気味悪さを感じる。冒険者の多くがPvPスイッチをONにして赤ネームにしているのは、プレイヤー同士でのGood vs Evilの戦いに備えるためである

トレードスキル入門 Benny流 正しい鍛冶屋の始め方

EQのゲームシステムには、素材からアイテムを作る生産活動も実装されている。Smithing(鍛冶)やTailoring(裁縫)など数種類があり、それぞれ別のスキルが必要となる。アイテム製作のためのスキルをEQではトレードスキルと呼んでいる。Norrathでも、無口で職人気質の鍛冶屋、食と器にこだわりを持つ美食派などのロールプレイヤーが続々と増えている。

トレードスキルを始めるには スキルポイントを上げよう

トレードスキルの多くは、膨大な資金が必要で、スキルポイントを使って覚えなければならない。しかも、金銭的な見返りは少ないことから、高レベルのプレイヤーの道楽として認識されている。Alchemy(薬剤調合)とReseach(調査)は、スキルの使用プロセスからトレードスキルに含まれることが多いが、これらはスキルの習得可能レベルから考えて、一般的なものとは言いにくい。

EQのゲームシステムそのものが戦闘によるキャラクターレベルの上昇に重きを置いているため、戦闘に関連するトレードスキルに人気がある。トレードスキルで戦闘に関係するものは、革の防具が作れるTailoring、さびた武器を磨いたり高性能なよろいが作れるSmithing、弓や矢が作れるFletchingである。ただし、Fletchingは弓矢そのものを使える職業が少ない上に、ダメージ量も大したことがないので、これに没頭するプレイヤーはそれほどいない。

Smithギルドはないので、自分の職業のギルドマスターからスキルを習得する。ちなみに、レベル1の5ポイントを注ぎ込んで1個のStudを作るのに、約4PP5GPの費用がかかり、スキルは1ポイント上がった

トレードスキルを始める場合、スキルポイントを注ぎ込む関係から、最低でもレベル5までキャラクターを成長させてからにしたい。スキルの習得に使用できるポイントは、レベルごとに5ポイント。アイテム作りを初めから成功させるためには、使用できる最大数である20ポイントを初期の段階から注ぎ込むことをお勧めする。

読者の中にはレベル4でぴったり20ではないかと思われる方がいるかもしれない。しかし、そのほかの戦闘/魔法スキルに使用するポイントがなくなってしまい、それ以上のキャラクター成長に支障が出るため、お勧めしない。トレードスキルを成長させるためには資金が必要で、それは生産物を売買するだけでは賄えないのだ。つまり、資金を提供してくれるスポンサーがいるか、自分で資金が稼げる冒険者である必要がある。

トレードスキルとほかのスキルの習得にはほとんど差はなく、選択した職業のギルドマスターに教えてもらうことになる。NPCとの売買の関係やJewel Craftにおける素材への魔法付加など、CHA(カリスマ)の高いENCが有利になる。また、Evil系の種族でトレードスキルを始めようとすると、素材の供給(NPCが取引してくれない)に難があることを付記しておく。

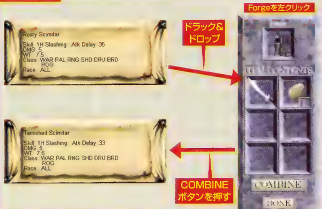
Smithingの基礎知識 鍛冶屋の本を手に入れよう

トレードスキルの実際について、Smithingを例にとって紹介していこう。ここでは、鍛冶をするキャラクターがすでにレベル5以上で、スキルポイントをSmithingに20使っていることを前提としている。

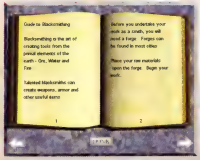
鍛冶は人気の高いトレードスキルであるため、プレイヤー間の情報交換も活発だ。EQの鍛冶を題材にしたコンテンツも多数インターネット上に掲載されている。しかし、ロールプレイを目指すなら、プレイヤーとしては鍛冶について知っていても、鍛冶屋の教則本を手に入れるところから始めよう。筆者の知る限り、鍛冶屋の教則本と思われる本には、「Guide to Blacksmithing」と「THE BLACKSMITHS GUIDE TO ARMS AND ARMOR」の2冊がある。ほとんどの街で手に入るが、High Elfの街Felwitheのように鍛冶に不向きな街では入手できない。本は右クリックすると内容を読むことができるが、もちろん英文だ。スキルがある程度成長するまでは「Guide to Blacksmithing」だけでも構わない。

「Guide to Blacksmithing」には、よろいや武器の作り方についての記述はなく、Smithingのスキルで作成できるさまざまな金属製の部品について書かれている(武器の作り方については本が見当たらないし、材料すらない)。最も初級の鍛冶屋がやることは、さびた武器(Rusty)を砥石(Sharpening Stone)で磨くことだ。しかし、すでにスキルポイントを20使っている場合は、砥石による磨きではスキルの習得ができない。また、磨いた武器(Tarnished)は若干Rustyよりも振り(Delay)が改善されるが、NPCへの売値は同額であるため、もうからない。

砥石を使った例



ForgeでRusty Scimitarを磨いて、Tarnished Scimitarにしてみた。Atk Delayが35から33に改善されており、店で売られている標準品が買えない初級プレイヤーには喜ばれるだろう



鍛冶屋の教則本の一つ「Guide to Blacksmithing」を開いたところ。この本に限らず、本は内容を表示してスクリーンショットを撮っておき、印刷しておくと、ゲーム中でも面倒がない

初級Smithing Stud作りに挑戦しよう

次の段階では、Studded Leather Armorの作成に欠かせないStudの製作に取り掛かろう。StudはMetal Bitsを材料としており、Metal BitsはSmall Piece of Ore(以下、Small Ore)を材料としている。鍛冶屋の素材が売っている店でSmall Oreを買い込み、雑貨屋や宿屋などで水(Flask of Water)も買おう。大した値段ではないが、数が必要になるため、レベル5程度の冒険者には膨大な出費に感じられるかもしれない。Small OreはNorth FreeportのBRDギルドの隣にある鍛冶屋で販売されている。Freeportは、筆者の知る限り最も鍛冶の訓練に適した街だ。

Metal Bitsの作り方

一つのMatal Bitsを作るためには、二つのSmall Oreと一つのFlask of Waterが必要だ。街にあるForge(炉)を左クリックして、二つのSmall OreとFlask of Waterをセットする。Forgeは1人のプレイヤーしか使えないため、もし別のプレイヤーが使っていたら、ほかの場所のForgeに移動しよう。Small Oreは重ねられるアイテムだが、重ねたままForgeに置いた場合には機能しないので、注意が必要だ。ForgeのCOMBINEボタンを押すことでスキルの判定が行われ、成功すればMetal Bitsがマウスカーソルに張り付いた形となる。Studの製作にはMetal Bitsが山ほど必要なので、最低でも20個は作りたい。

ヤスリの作り方

Metal Bitsがたまったら、ヤスリ(Files)の製作に入る。Fileには鋳型(Mold)が必要で、別途購入する必要がある。Freeportで鍛冶屋の訓練をしている場合、East Freeportの革装備店の西側にMoldを売っているNPCがいる酒場がある。目的のものはFileなので、File Moldを買い込もう。File Moldは重ならないアイテムなのでバッグ類がないとつらいが、East FreeportにもForgeはあるので、気軽に買い足しに行ける。作ったMetal bit、File Mold、Flask of Waterを各1個ずつForgeに入れてCOMBINEボタンを押し、成功すればFileができる。Fileもまた重ならないアイテムだ。

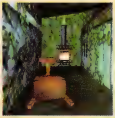
Studの作り方

ヤスリを使ってStudを作る過程では、Metal Bitsが一度に3個も必要になる。鋳型は必要ないが、失敗するとすべての材料が失われるのでショックが大きい。25程度のスキル値があれば、半分ぐらいの確率で成功すると思うが、それでも出費はかさむ。三つのMetal Bits、File、Flask of Waterを重ねずにForgeに置いてCOMBINEボタンを押す。成功すればStudが出来上がる。

本題に戻るが、Studded Leather ArmorはTailoringのスキルで、部位によって異なるが、Studをいくつか必要とする。NPCに売ってもたかが知れているので、Tailoringスキルを鍛えているプレイヤーに売るか、自分自身でStudded Armor作りに挑戦しよう。現在のところ、Smithingで作られる最高のアイテムはBanded Armorだが、スキル100以上でも失敗が多いとの情報を得ている。どんなゲームにおいても優れた鍛冶屋への道は遠く険しいものだ。

アイテム受け渡しに使える道具

街でよく見かけるForgeなどのトレードスキルのための道具は、キャラクター間のアイテムの受け渡しに利用できる。道具の中にアイテムを入れておき、急いでログアウトし、別のキャラクターで入り直して受け取るのだ。もちろん、キャラクターを入れ替えている間に別の人がアイテムを持っていってしまう可能性もある。Forgeは人気があるので、製陶などの道具を利用するとよい(と書くと、街中の道具を開けて回るプレイヤーがいそうで怖い)。



製陶の道具は「ろくろ」と「かま」の二つがある。どちらもアイテムの受け渡しに利用できる。筆者のメインキャラクターは製陶を鍛えており、初級者に食べ物を入れる瓶などを配るロールプレイをしている

Smithingで作れるアイテムリスト

アイテム	材料
Cake Round(ケーキの型)	Cake Round Mold
	Ceramic Lining
	Flask of Water
	Metal Bits
File(やすり)	Flask of Water
	File Mold
	Metal Bits
Folded Sheet of Metal(鉄板)	Block of Ore
	Flask of Water
Lantern(ランタン)	Bottle
	Flask of Water
	Lantern Casing Mold
	Metal Bits
Lockpicks(ロックピック)	Flask of Water
	Lockpick Mold
	Metal Bits
Metal Bits(鉄片)	Flask of Water
	Small Chuck of Ore
Metal Container(鉄の容器)	Appropreate Container Base Mold
	Appropreate Container Lid Mold
	Flask of Water
	Hinge Mold
	Metal Bits
Muffin Tin(マフィンの型)	Ceramic Lining
	Flask of Water
	Metal Bits
	Muffin Tin Mold
Pie Tin(パイの型)	Ceramic Lining
	Flask of Water
	Metal Bits
	Pie Tin Mold
Pot(ポット)	Flask of Water
	Metal Bits
	Pot Mold
	Standing Legs Mold
Scaler(はかり)	Flask of Water
	Metal Bits
	Scaler Mold
Sewing Kit(裁縫道具)	Flask of Water
	Metal Bits
	Needle Mold
	Thimble Mold
Shaped Cookie Cutters(クッキーの型)	Appropriately Shaped Mold
	Flask of Water
	Metal Bits
Sheet of Metal(鉄板)	2 Small Bricks of Ore
	Flask of Water
Skewers(くし)	Flask of Water
	Metal Bits
	Skewer Mold
Smoker(薫製機)	Flask of Water
	Metal Bits
	Skewer
	Smoker Base Mold
	Smoker Support Mold
Steel Boning(防具の補強用鉄板)	File
	Flack of Water
	Small Brick of Ore
Stud(鋲)	3 Metal Bits
	File
	Flask of Water
Tool Box(ツールボックス)	Flask of Water
	Metal Bits

注:この表はゲーム内の教則本を参考にしたもので、すべてを確認しているわけではない。例えば、Tool Boxなどは掲載されている材料の組み合わせでは作成できなかった

Studができるまでの工程

まずSmall Oreを買い込む → Forgeのところまで移動する → Metal Bitsを作る → File Moldを買う → Fileを作る → Studを作る → 出来上がり

トレードスキル入門 革の防具を作る裁縫のノウハウ

Tailoringのスキルを使うと、Patchwork、Studded、Reinforcedといった3種類のLeather Armor(革の防具)を作ることができる。特に、Patchwork Leatherは安価で作成も容易なため、ゲーム序盤では最も役立つ生産スキルとして知られている。今回は、基礎知識からStudded Leatherの作り方までを解説しよう。

Tailoringの基礎知識 素材の種類と作成できる防具のサイズ

Tailoringでは、Forge(炉)などの設備を必要としない。そのため、道具、スキル、材料の三つがあればよい。道具となるSewing KitにはSmall、Largeの2種類がある。初級TailoringであるPatchwork Leatherの作成ならばSmallを、中級以上であればLargeを購入しよう。

材料に関しては、まず作成する防具のサイズと、それに必要なPelts(皮)の関係を確認しておきたい(表1参照)。EQの世界には多くの種類のPelts(Grizzry Bear PeltsやPuma Peltsなど)があるが、Tailoringの材料となるのは、現在のところBear、Cat、Wolfの3種類だけである。また、若干複雑に感じるかもしれないが、Peltsには品質の違いもある。作成するLeather Armorのタイプによって異なるので、表2で確認しておいてほしい。

Peltsに加えてTailoringで欠かせない材料にPattern(型紙)がある。Patternは、Cap、Gorget、Tunic、Sleeve、Glove、Pants、Bootsの7種が販売されており、Peltsと組み合わせることで好みのサイズとパーツを作成できるのだ(ほかのMaskやBeltsのPatternは、原稿執筆時点では確認できていない)。

表1 Peltsの種類と作成できる防具のサイズ

Peltsの種類	サイズ	装備可能な種族
Wolf	Small	Dwarf、Gnome、Halfling、High Elf、Wood Elf
Cat	Medium	Barbarian、Erudite、Half Elf、High Elf、Human、Wood Elf
Bear	Large	Barbarian、Ogre、Troll

表2 Peltsの品質と作成できる防具の種類

品質	防具の種類
Ruind	Patchwork
Medium Quality	Studded
High Quality	Reinforced

初級Tailoring Patchwork Leather作りに挑戦しよう

Tailoringを始めようとする場合、まずトレーニングポイント10点と10GPの資金があるかを確認しよう。Patchwork Leatherの作成に必要なTailoringのスキルは10程度。もちろんこれ以下でも構わないが、成功率を考えると、トレーニングポイントを使って上げておいた方が無難である。スキルをギルドでトレーニングしたら、早速Small Sewing Kitを購入しよう。Small Sewing Kitは、Leatherの防具を売っているNPCであればたいてい取り扱っているので、探すのは容易なはずだ。CHA(カリスマ)70のキャラクターで7GP前後なので、余ったお金で作成したいPattern(6SP前後)を買っておこう。

後は特定のRuind Peltsさえあればよいのだが、ここが実はEQ世界におけるTailoringのつぼである。

入手方法は以下の三つ。

①自分で特定の動物を倒してルートする
②Auctionなどを使い、ほかのプレイヤーから買い取る
③ほかのプレイヤーがNPCに売却したものを探す

自分で直接手に入れる場合は、それなりの苦労が必要だ。Black WolfやPlain Cat、Black Bearなど、Peltsを持っていそうな動物がいる場所を知っていなければならず、それらの動物を倒すだけの実力も必要だからである(時には目の色を変えて動物を追っかけ回しているプレイヤー、つまり同業者もいる)。

Patchwork Leatherの作り方

Sewing Kitに適した材料を入れ、COMBINEボタンを押すだけでよい。バックパックと同じように荷物入れとしても使えるが、くれぐれも大事なものをCombineして壊さないように

Qeynos方面では若干手に入りにくいRuind Cat Peltsだが、Freeport方面では、East Commonlandsに出現するPlains catを倒せばよい

中級Tailoring
市販品を上回るStudded Leather

Tailoringのスキルが25を超えたら(表3参照)、Studded Leatherの作成に挑戦できる。この防具は市販のPatchwork Leatherよりも若干性能的に優れているが、想像以上に困難な仕事だ。

材料となるのは、Medium Quality Pelts、Pattern、Stud(鋲)の三つで、Studは作成するパーツによって必要な数が異なる(表4参照)。このMedium Quality PeltsとStudの入手が、Studded Leather作りの最大の課題である。Medium Quality PeltsはRuind Peltsに比べてレア度が高く、先に紹介した②や③の方法を併用し、本腰を入れて探さないと入手は難しい。実際にQeynos—Freeport間を旅し、商品を販売するNPCをチェックして回ったが、わずか数枚しか購入できなかったほどである。

一方のStudは、Smithing(鍛冶)の生産スキルでのみ作成可能な素材だ。NPCからは購入できないため、Smithingに自ら挑戦するか、ほかのプレイヤーと取引しよう。Studの作り方はp.093を参照してもらうとして、ここでは取引のために必要なコストについて補足する。CHA75のキャラクターで、Stud 1個当たりの原価は約6GPである(表5参照)。Smithingのみ鍛える者にとって、Studはスキルトレーニングの過程で作成するアイテムにすぎない。そのような職人が見つかれば、原価に近い値段でまとめて購入できるだろう。

実際にStudded Leatherを作成した感想としては、利益が目的ならば手を出さない方がいい。Studは数十個単位で消費するため、予想以上の出費となるからだ(筆者も気付いた時には30PPが数時間で消えていた)。特に、Tailoringのスキルが20代では成功率が非常に低いので、趣味として割り切って始めよう。見事作成できた時の感激は、Patchworkとは比べものにならないという点は付記しておく。

Large Sewing Kitを売っている場所は意外と少ない、製品版で販売されているのを確認したのは、このWood Elfの街KelethinとNorth RoにあるInnだ

表3 スキルの熟練度

呼称	スキル値
Awful	0～ 10
Feeble	11～ 20
Very Bad	21～ 30
Bad	31～ 40
Below Average	41～ 50
Average	51～ 60
Good	61～ 80
Excellent	81～100
Master	101～ ?

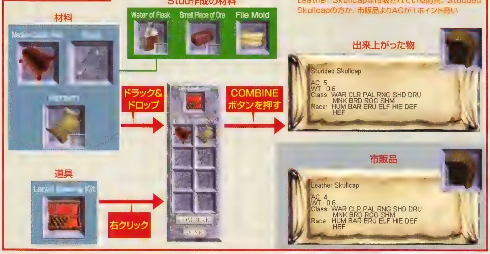
表4 Studded Leatherに必要なStud数

パーツ	Stud数
Mask	1
Belt、Bracers、Gorget	2
Cap、Shoulderpads、Sleeves	3
Boots、Cloak、Gloves、Pants	4
Tunic	5

表5 Stud作成に必要なコスト

材料	単価	個数	小計
Water of Flask	1SP 3CP	×6	7SP 8CP
Small Piece of Ore	6SP 3CP	×8	50SP 4CP
File Mold	1SP 3CP	×1	1SP 3CP
		合計	59SP 5CP

Studded Leatherの作り方



Leather Skullcapは市販されている防具、Studded Skullcapの方が、市販品よりACが1ポイント高い

EQ新着情報

Duel専用Zone「Arena」が追加された

ベータテスト終了間際に追加されたため、5月号には掲載できなかったが、NorrathにはArenaというZoneがある。名前から想像がつくように、プレイヤー同士が戦うためのZoneで、Lake Rathetearにその入り口がある。内部には闘技場があるだけだが、Duelの申し込み手続き不要、死による経験値ペナルティなしという特別な措置が許されている(通常はDuelによって死に至ると、若干経験値を失う)。

ベータテスト最終日に人が集まったArenaの風景。死亡しているのは、最初にレベル50になったことで有名なWIZ。一撃1000ダメージ以上の呪文を持つ彼に、1対1で勝てる者はいないと言われていたが、さすがに5人以上に囲まれてはひとたまりもなかった

Will

PIONEERS OF THE DIGITAL FRONTIER

ジャンルを開拓したゲーム界の巨匠たち

The builder of the world simulates his career as a game designer.

都市運営シミュレーションを生み出した巨匠
Will Wright

ウィル・ライト氏は、独創的なシミュレーションゲーム「SIMCITY」で日本でもおなじみのゲームデザイナーで、本誌1月号でインタビューしたシド・マイアー氏も、ライト氏の着眼点に敬服したと語っている。SIMCITYで確立されたスタイルはヨーロッパや日本にも受け継がれ、「テーマパーク」や「コンビニ」といった奇想天外なゲームへと発展していったのは疑いない。当初、各発売元からの評価が低かったと言われるこのゲームが成功した理由は何か、そしてこのアイデアが誕生した経緯とは。彼の新しいプロジェクトの背景と共に探ってみた。

少年時代はプラモデルの製作をきっかけに、身の回りのくず鉄を集めてロボットを組み立てたりして、一からものを作る作業に興味を持っていた。1980年代初頭にはゲーム制作に目覚め、ファミコンの登場間もない1984年に「バンゲリング・ベイ」を発表。次いで1985年には「SIMCITY」の原型となる都市運営シミュレーターの制作に着手した。当時としては異常に長い年月を経て市場に送り出されたSIMCITYは、発売後数ヵ月間で子供から老人まで幅広く支持され、長期間にわたって売上ナンバーワンの地位を確保した。1994年に発売された「SIMCITY 2000」でも同様の成功を収め、シリーズで500万本以上のセールスに達する。現在は、その後5年を掛けて製作している"ドメスティックシミュレーター"「SIMS」の開発に情熱を注いでいる。

ロボット製作をきっかけにしてゲームの開発を始めた

Play Online(以下、**PO**)　最近、「SIMCITY 3000」が発売されましたが、リリース直後からいい滑り出しですね。

Will Wright(以下、**WW**)　ありがとうございます。ここ数週間、売上1位を確保していますね。でもあれ、実は私が手掛けたものじゃないんですよ。ここしばらく、結構別の方向に力を入れてますから。

PO　あ、そうだったんですか。どうりでライトさんのサインも入ってないし、ウィル博士も登場しないと思った。

WW　もちろん、マクシスのチーフデザイナーとしてプロジェクトを見守る必要はあるんですけどね。

PO　では、過去にさかのぼって、この業界に関わるきっかけとなったのは何だったのでしょうか?

WW　えっとですね、すべてがロボット製作から始まったと言ってもいいでしょう。まぁ、ロボット工学なんていう代物ではなく、単なる趣味のレベルなんですが、1970年代はかなりはまってましたね。

PO　それでもかなり本格的になさっていたという話を聞いたことがありますよ。

WW　サンフランシスコ近郊で、昔からバトルロボットという会合が開かれていて、毎年参加していました。

PO　一からロボットを作るわけですか?

WW　家庭の粗大ゴミを利用して、そこから何かが生まれていくのに興味があったんですよ。で、その後しばらくして低価格のApple IIが登場し、そのロボットたちとコンピューターをつなぎ合わせることを考えたんです。面白いのは、このコンピューター操

Wright

作のロボットは、いつもソフトウェアに問題があったということですね。結構いい性能のロボットを製作して悦に入っていても、肝心のソフトウェア、ようするに脳となる部分に欠点があって、ハードよりもソフトばかりを改善していました。

PO　結果として、ソフトになじんでいったということですね。

WW　AppleⅡの登場とともに、ナイロン袋入りの自作ゲームが市場に出回るようになり、その出来のよさには感心してました。それで1980年代に入ったころからは、自分でもゲームを制作するようになってたんですよ。

「バンゲリング・ベイ」から生み出された都市開発シミュレーションの発想

PO　ライトさんが最初に製作されたゲームは何ですか？

WW　商業用としていちばん最初に出回ったのが、Broderbund社から発売された「RIDE ON THE BANGELING BAY」という作品です。日本では「バンゲリング・ベイ」（ハドソン）というファミコン用ソフトが発売されて好評だったんですよ。確か、アメリカ製の任天堂ゲームの最初のゲームタイトルだったはずです。

PO　ヘリコプターが空母から飛び立って、攻撃したり防御したりする内容でしたね。音楽がなく、プロペラの回るブップッブって効果音がシュールでした。

WW　随分昔の話ですね。その後、いくつかゲームを作っていくうちに、その一つが「SIMCITY」になっていったわけなんです。

PO　しかし、バンゲリング・ベイというのは、アーケードタイプのアクションゲームでしたね。SIMCITYとはスタイルがまったく違うように思えますが……。

WW　バンゲリング・ベイの1場面に、島に形成された軍事施設のようなものがあって、ビルが建ってたり道が付いてたりしたんです。ゲームの開発中は、この島をどうやって爆撃するかよりも、島の町を作っているほうが楽しかったんですよ。

PO　おぉ、なるほど（笑）。

WW　それでこのゲームを制作し終わったときに、バンゲリング・ベイ用に開発したツールを使って、町をさらに精巧なものにしていきました。それが、“都市開発のシミュレーション”という段階にまで到達していたんです。そこに建てたものが、近くの建物や環境の変化で随時変化していくというものですね。これがSIMCITYの始まりなんです。

PO　SIMCITYはもはやゲームではなく、シミュレーターと呼ぶべき分野のソフトですね。

WW　はい。それまでは何かをシミュレーションするソフトと言えば、もちろんすでにあったフライトシミュレーターというジャンルを除いては、軍事行動のシミュレートであったり、気象をシミュレートするものであったり、政府や研究機関の所有物であったわけです。それをSIMCITYでは、都市開発のシミュレーションでありながら、なおかつエンターテイメント性を持ったソフトに仕上げていったのです。

机上の都市開発でもパソコンを使えば楽しくなる

PO　SIMCITYのようなソフトは、すべて現実的な想定が元になっているわけですから、都市学なりの知識が相当必要になってくるんじゃないですか？

WW　別に都市開発に関するバックグラウンドがあったんじゃないですけどね。

PO「SIMCITY 2000」には分厚いマニュアルが付いていて、ゲーム以外のこともたくさん書かれていましたよね。

WW　まぁ、このシリーズに携わって7年とか経ってたころで、ノウハウは蓄積されてましたからね。最初、いろんな文献を読みあさるわけですが、本を読んでいるだけではつまらないんですよ。ところが、そういう知識をベースに、コンピューター画面の中に街を作ってみて、いろんなところに手を加えていくと、研究テーマとして格段に面白みを帯びてくるんです。

PO　自分でいろんな実験をして……。

WW　そうそう。それで本の内容がさらに理解できたりするようになるんですよ。SIMCITYシリーズで、プレイヤーに対して意図していたところはそこなんです。

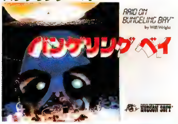
PO　学問は読むだけじゃなく、実際にやってみるものだと。

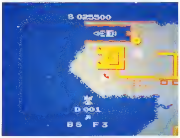
WW　特に、都市開発のようなスケールの大きい分野になってくると、それだけでも想像の域を超えてくるじゃないですか。実際にインタラクティブに遊んでみることで、より身近なものに感じて、やがて共感できるようになるんだと思います。

PO　でも、そういう狙いで始めた企画が、ゲームとして受け入れられると思っていましたか？

WW　いえ、最初はあまり深く考えていませんでしたね（笑）。ゲームとしてよりも、自分というプレイヤーを楽しませてくれるおもちゃだと思ってました。シミュレーターではなく、おもちゃというレベルで考えると、このソフトは鉄道模型のイメージに近いでしょうね。ただ、コンピューター上で動いており、ある種の命令を科すことができるという点では違ってますけど。しかも、見るだけじゃなくて、インタラクティブなところが、ゲーム的要素なんでしょうね。

バンゲリング・ベイ





日本で1985年2月にハドソンから発売された「バンゲリング・ベイ」は、ファミコン用の初期のタイトルで、当時は少年向け雑誌でも大々的に取り上げられていた

SIMCITY

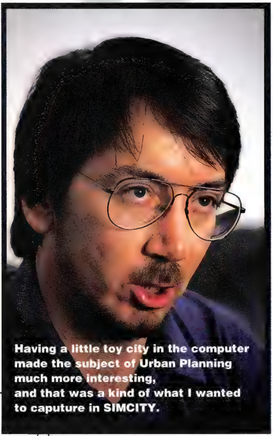
懐かしいトップダウン型視点のオリジナルSIMCITY。災害モードにゴジラのような恐竜が登場したが、某映画配給会社に訴えられて裁判になった

SIMCITY

SIMCITYの販売数は200万本だが、プレイヤー1人あたりのプレイ時間が異様に長いゲームだった。それだけ熱中度の高いゲームと言える

ゲーモグラフィ

年	タイトル名
1984年	RIDE ON THE BANGELING BAY（Broderbund社より発売）
1989年	SIMCITY／DOS版
1990年	SIMEARTH
1991年	SIMANT
1994年	SIMCITY 2000
1999年	SIMS（エレクトロニック・アーツより発売予定）



SIMCITYを売るために自らマクシスを旗揚げした

PO SIMCITYにまつわる話で有名なのが、自らゲームを持ってパブリッシャーに交渉して回ったというエピソードですね。都市運営シミュレーションというゲームのコンセプトを理解してもらうのは大変だったんじゃないですか？

WW ゲームじゃなくて、おもちゃを売り出そうとしてたんですから(笑)。発売元もそのあたりが引っかかってたんでしょう。「だから、こういうふうに考えてくださいよ。フライトシミュレーターで飛行機が出てこないものなんだって」と話してたんです(笑)。実際、ターゲットとして想定していたのはフライトシミュレーターファンだったんですよ。

PO いろんな発売元を回られたようですが、結構断わられたそうですね。

WW ええ。まぁ向こうからすると、「ゲームを売ってる会社に訳分かんないおもちゃ持ってくんなよ」ってところだったんでしょう。

PO それで、いっそのこと自分で販売しちゃおうって。

WW 基本的にそうですね。ジェフ(Jeff Brown、元マクシス社長)とマクシスをゲーム開発会社として発足させた後のプロジェクトがCommodore64版のSIMCITY(未発売)だったんですが、バングリング・ベイの発売元だったBroderbund社は、「それでこのシミューレーション、いつになったらゲームになってくるんでしょう」って、引きも切らず催促が来たんです。

PO 出来上がりが、彼らが考えていたようなソフトとは違ったんですよね。

WW それで逃げ道も考えて、さらに何人かのプログラマーを雇って、AMIGAとApple用に移植したものが非常に良い出来だったんで、いろいろ発売元を当たってみたんです。でも、どこへ行っても「うーん、じゃあゲームになるようにして持ってきてよ」なんて、同じようなことばかり言われたんで、それなら自分たちで出しちゃえって、ジェフと決めたんです。

PO Broderbund社なんか悔しい思いしたんじゃないですか？

WW いや、彼らはわれわれには良くしてくれました。出版業務やインベントリーのリスクは、すべて自分たちの負担であったのは変わりないですが、流通に関しては彼らの経路を使うことができましたから。結果として両者にとって良かったですね。

プレイヤーに選択肢を与えつつプレイヤーを選ばないゲーム

PO それだけメジャーな発売元にけられていたのに、自分で出版まで決意するのはかなりの自信があったんですね。

WW ジェフは結構予感があったみたいですが、わたしはそれほど売れるとは予測していませんでした。フライトシミュレーターファンや戦略シミュレーションファンなど、濃い目のユーザーにはうけると考えていましたが、あれだけ多くの世代にアピールするとは思ってもみませんでした。

PO 通常のゲーマーであれば、何らかのエンディングを期待していたと思うんですが。

WW でもやっぱり、このゲームは趣味の範囲に近かったんでしょうね。今でもそうですけど、始まりがあってやがて終わりがくるという、映画のような直線的な方程式が成り立っているゲームが多い中、このゲームは自分の好きな範囲で目標を定め、道を作ったり、木々を植えたりという、自分だけのテーマが持てました。もう一つ、自分で作り上げた都市ですから、プレイしている人にとって愛着がわいてきたんだろう、とも言えます。

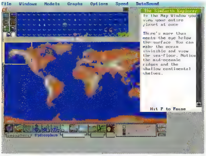
PO 自分で製作したおもちゃの箱庭のようなものですものね。

WW ゲームであれ、別分野での趣味であれ、人間って好きなことには異常なほど時間を費やしますもんね。SIMCITYで育てた街をSIMCITY 2000に移植し、さらに3000に継承してプレイし続けているプレイヤーもいるんですよ。

PO このソフトに対する、ユーザーからの一般的な反響というのはどんなものだったんでしょうか？

WW 下は7歳から上は定年退職した人まで、非常に幅広いファンがいるようです。面白いのは、街の発展の経緯を克明に記す人とか、災害モードに

SIMEARTH



地球規模でシミュレーションという壮大な規模に発展させたタイトル。地球内部の活動や気温差が刻々と変化し、それによって気象や生物の進化にも影響していった

SIMANT

こちらは、アリに関する生物学や行動パターンを科学的にシミュレートさせたタイトル。殺虫剤や芝刈り機などで攻撃してくる人間との戦いだった

Wright

ストーリーを付け加えてしまう人とか、元々ゲームには存在しない出来事を独自に想定して遊んでいるプレイヤーも多いようです。

PO　究極な意味で、プレイヤーが主人公になっている証しでしょう、それは。

WW　そのダイナミズムをさらに進化させてゲームにしているのが、今やっているプロジェクトなんです。画面上で起こっている事柄はほとんどの場合、非常にあいまいにしてあるんです。これが起こったからこうなった、っていうのは鮮明に定義されているわけでなく、プレイヤーが物事の関連性を決定することが可能なんです。男女2人がけんかしたとして、その理由が彼の無精さにあるのか、彼女の料理下手さにあるのかは、結果としてプレイヤーが決めていいのです。

環境と感情の因縁をシミュレートする さらにミクロなゲームの構想

PO　さて、その「SIMS」ですが、開発担当者とライトさんの考え方はちょっと違っているようですね。

WW　そうですね(笑)。私はあくまでも、家屋やインテリアの設計を行うシミュレーションと見ているのですが、プログラマーやデザイナーの中には"メロドラマシミュレーター"と考えている人もいますね。

PO　いや、話しによるとみんなそう思っているそうですよ(笑)。

WW　この作品、実はレゴハウスのような感覚で、家を設計していくという趣旨で作り始めたものなんです。家の間取りから壁紙の色や模様まで、工夫を凝らして組み立てていくというものです。しかし、その出来具合を具現化するパラメータとして、その中に人間を住まわすことを思いつき、さらにプレイヤーが設定した家や家具の使い勝手や仕事の種類によって、人格や感情など細かい部分に違いを持たせていくことによって、結果的に人間に重点が置かれることになったのは事実ですね。でもこのゲームの原点は、プレイヤーの設計能力に訴えてるのは間違いないです(笑)。

PO　ゲームの詳しい内容については後日、本誌でも紹介させていただきますが、このゲームは、例えばSIMCITYに登場した民家の内部事情だと考えていいですか?

WW　民家1件だけではなく、地域だと見ていただいたほうが分かりやすいでしょう。プレイヤーの設計の仕方、シム人間の育て方によって、周辺の家や環境にも影響を及ぼしますし、ほかのシム家族の人格にも影響することになるかも知れませんね。プレイヤーの育てた女の子に振られた近所の男性が、自暴自棄になって、仕事をやめて没落していくとか(笑)。

PO　面白そうですね。最近主流になってきている

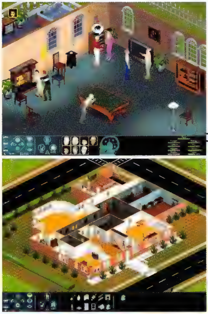
SIMCITY 2000

新聞記事の内容やネッシーの出現など、ジョークの冴えたSIMCITY 2000は、世界で数十に及ぶ賞を受賞した。アドオン方式のシナリオや新ユニットなど、ゲーマーコミュニティの育成など、新しいサポート方式でも光ったソフトだ

ネットワークゲームの分野に関しても、一言お願いします。

WW　SIMCITY 2000でも、ネットワークプレイの実現性を模索していますが、オンラインコミュニティの交流の場を広げられるような環境も作っています。SIMSの場合、ネットワークを介して他人の家族や環境とも交流するような遊び方もあるでしょうが、それならオンライン上で世界をシミュレートしたほうが早いのでは、とも考えられるでしょうね。オンラインという分野を総体的に見ても、今、われわれの業界が非常に面白い局面にあるのは確かでしょう。

SIMS



プレイヤーが設定した環境の中で、そこに住む人間の感情や行動パターンが変化していくという最新作のSIMS。ライト氏のユニークなアイデアが、散りばめられた作品となるだろう

特別企画

キャッシュ容量か？クロック周波数か？ゲーム用CPU

AMDからK6-III 400MHzが発売された。K-7への“つなぎ”として位置付けられたはずのK6-IIIだったが、市場投入直前あたりから多少風向きが変わりつつある。「K6-IIIこそがPentiumIIIのライバルである」という位置付けが強調されていて、ユーザーとしてはどちらを選択すべきなのか、悩ましいところだ。K6-III、PentiumIII、Celeronと選択肢がそろったところで、ゲーム用CPUとしてどれをチョイスすべきなのか、4ページに渡って解説しよう。

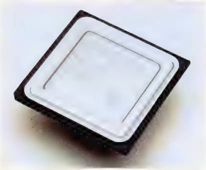
TriLevelキャッシュによるキャッシュ容量とパフォーマンスの関係

K6-III、PenIII、Celeronのアーキテクチャー比較

絶対的なパフォーマンスでPentiumIIIと勝負するK6-III

K6-IIIは、すでに実績のあるマルチメディア拡張命令「3DNow!」と、新しいメモリーアーキテクチャー「TriLevelキャッシュ」をフィーチャーして登場した。そして、早くも、インテルが満を持して投入したPentiumIIIに対して“ライバルの位置”を認知されつつある。AMDはマーケット戦略上悲願であった、メインストリーム、そしてハイエンドパソコン市場におけるインテル製CPUへの対抗馬を手に入れたわけだ。K6-IIIの出荷、そして、ここへきて発売されたK6-2 450MHzも含めたAMDのラインアップは市場で評価を得つつあり、GATEWAY 2000など、これまでインテル一辺倒だった大手メーカーとの契約も相次いでいる。

ただ、K6-IIIはK6-2など、従来のAMD製品と比べて高価なCPUだ。予想されているK6-III 450MHzの実売価格と、すでに発売されているPentiumIII 450MHzとの価格差はほとんどない。自作マニアであれば、K6-III 400MHzですら3万円を超える実売価格を、“高い”と感じることだろう。従来のK6-2の場合には、PentiumⅡ／IIIに対して“コストパフォーマンス”で勝負を挑んできた。ところがK6-IIIでは、絶対的なパフォーマンスで真っ向勝負に出た、というところだ。



ついに発売されたソケット7の本命、K6-III。400MHz版での登場となった

さて、PentiumIIIとK6-IIIのパフォーマンス比較となると、評価が分かれるところだ。一般的なベンチマーク結果では、整数演算性能なら確実にK6-IIIが同クロックのPentiumIIIよりも上回る。反面、浮動小数点演算性能はPentiumIIIの方がK6-IIIよりかなり優れている。つまり、個々のユーザーの目的、パソコンの利用形態で評価が分かれるわけだ。本誌読者の興味は、ゲームに代表されるマルチメディアアプリケーションにおけるK6-IIIとPentiumIIIの優劣の比較にあるだろう。こうなるとK6-IIIの真価は、3DNow!とTriLevelキャッシュの相乗効果がどこまでゲームプレイを快適にするか、によって決まりそうだ。

対応ゲーム多数の3DNow!とレジスタ新設で追うSSE

K6-IIIに搭載されている3DNow!と、PentiumIIIに採用された「SSE（Streaming SIMD Extensions：ストリーミングSIMD拡張命令）」は、いずれも3D描画性能の向上とマルチメディア機能全般の高性能化を目的としたMMXの拡張命令系だ。両者ともに、主に浮動小数点演算処理の高速化を実現しており、高速化に対するアプローチは非常に似ている。

浮動小数点処理

後発であるSSEの3DNow!に対する最大のアドバンテージは、128ビットのレジスタを新設した点である。これで、四つの32ビット単精度浮動小数点データを同時に処理できる。一方、3DNow!では従来のMMXと同じ64ビットのレジスタを使う。

レジスタの量自体が多く、しかも従来のMMX命令とSIMD-FPによる浮動小数点命令とを同時実行できるSSEは、理論的には3DNow!よりも高速処理を実現できるはずだ。ただし、SIMDに対しては一つの演算ユニットしか持たないSSEに対して、3DNow!では32ビットの浮動小数点2個を一つの命令で処理できる。

キャッシュコントロール

「ストリーミングメモリ命令（Memory Streaming Architecture）」もSSEのアドバンテージだ。これによって1次キャッシュ、2次キャッシュに対してデータの読み込みとストアをコントロールするが、3DNow!では1次キャッシュからの読み込みだけしかコントロールしていない。MMX命令しか持たないCeleronの場合にはこういった機能を持っていないが、実際のゲームにおいて影響があるかどうか、確認することはできない。

しかし、こうしたアーキテクチャー細部の比較はあまり意味を持たない。結局のところ、SSEの能力を完全に引き出すネイティブアプリケーションがまったく存在せず、また、先行した3DNow!もネイティブアプリケーションが極めて少ない現状では、現実的な動作レベルでの比較は不可能である。

開発環境と対応ゲーム

ソフト開発者側からは、別の視点でSSEの使いやすさを評価する声がある。『Visual C』や『Visual C++』など、マイクロソフトのコンパイラを使って生成されるコードは3DNow!よりもSSEに近いので、開発しやすい」との意見だ。反面、SSEに対する疑問も提示されている。「SSEが実際にインテルが主張するほどの演算処理能力を持つかどうか、2命令を同時に実行できないことでパフォーマンスが下がるのではないか？」などといった点である。

頂上決戦

現時点では、対応ゲームの充実度において先行した3DNow!が優位に立っている。人気ゲームの3DNow!対応が進んでいる反面、PentiumIIIのSSE対応ゲームが出そろうまでには、まだまだ時間がかかりそうだ。両者の評価は、今後SSEにネイティブ対応したアプリケーション開発が進むに連れて、次第に明らかになっていくだろう。

統合された2次キャッシュとTriLevelキャッシュの効果

K6-IIIの最大の目玉とも言える機能が、TriLevelキャッシュアーキテクチャーによる大容量キャッシュだ。3DNow!やSSEのような、新命令系を追加する形での高速化は、OSやアプリケーション、そしてAPIやドライバなど、ソフトウェア側が対応することで初めて効果が発揮される。だが、キャッシュの高速化・大容量化は、アプリケーションの種類を問わず、ほぼ確実に演算処理全般の高速化に貢献する。演算処理高速化におけるキャッシュの劇的な効果については、途中から2次キャッシュが搭載されたCeleronで証明されている。キャッシュ未搭載の旧Cerelonは市場での評価が低かったが、2次キャッシュを搭載したCeleronの高い性能に、市場の評価は一変した。そして、一躍Slot1ブームを巻き起こし、さらにPentium IIの市場までを荒らす結果となった経緯は、だれもが知るところだ。

K6-IIIでは、64KBの1次キャッシュを持つK6-2のコアに(新コアには改善が加えられている)、新たに256KBの2次キャッシュが搭載された。この2次キャッシュはオンダイとしてチップに統合され、CPUと同じクロックで高速動作する。2次キャッシュの統合はCeleronの場合と同様だが、Celeronのキャッシュ容量は128KBで、K6-IIIが2倍の256KBであることを考えれば、より大容量のキャッシュを搭載したK6-IIIの方が効果が大きいのは当然だ。また、TriLevelキャッシュによって、最大2048KBのCPU外部キャッシュを「3次キャッシュ」として利用でき、1次〜3次の合計では2368KBのキャッシュを使うことができる。なお、現行のSuper7マザーボードで使う場合、オンボードの2次キャッシュは自動的に3次キャッシュとなる。

キャッシュ容量と速度比較

CPU名	1次キャッシュ	2次キャッシュ	3次キャッシュ	合計
K6-2	64KB CPUと同速度	最大2048KB 外部クロックと同速度	-	最大2112KB
K6-III	64KB CPUと同速度	256KB CPUと同速度	最大2048KB 外部クロックと同速度	最大2368KB
Celeron	32KB CPUと同速度	128KB CPUと同速度	—	160KB
PentiumIII	32KB CPUと同速度	512KB CPUの1/2	—	544KB

3次キャッシュによる高速化は12%程度 3次キャッシュなしでも高速

K6-IIIの外部3次キャッシュの効果を測定するために、マザーボードのBIOSでキャッシュの有効／無効を設定し、比較検討してみた。マザーボードにはフリーウェイ「FW-TI5VGF」を使用したので、3次キャッシュの容量はK6-IIIで利用可能な最大容量2048KBである。PentiumIIIとCeleronではマザーボードのみAbit「BH-6」に交換し、2次キャッシュを有効／無効にしてそれぞれ測定。ベンチマークソフトは、3DNow!とSSEの3D描画性能を見るために、両者に対応した「3DMark 99 MAX」を使った。

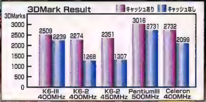
3次キャッシュの有効性

ベンチマークの結果によれば、K6-IIIにおいて、2048KBの3次キャッシュ利用時には、3次キャッシュなしの時と比べて12%以上高速化している。AMDの資料によると、最大容量の3次キャッシュを利用した時の効果は約1.08倍とのことだが、よりはっきりと効果が出たことになる。しかし、12%高速化したという事実をどのように見るかは難しい。むしろ2048KBという大容量の3次キャッシュを使ってもわずかに12%しか高速化しない、と見るべきだろう。しかし、K6-IIIは、3次キャッシュ無しでもじゅうぶんに速い。オンダイで高速化された2次キャッシュの効果が大きいのだ。これはK6-IIIが非常に効率のよい2次キャッシュへのアクセスを実現しており、それに比べて3次キャッシュはかなり低速になるため、それが大容量であっても2次キャッシュほどには演算処理に貢献していない、という理由によるものだろう。

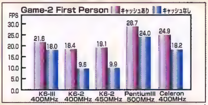
2次キャッシュの有効性

参考として、K6-2でもマザーボード上の2次キャッシュの有効／無効を設定して、それぞれのベンチ結果を測定してみたが、これは劇的な差が出る。数値にして約2倍近い差だ。外部キャッシュの有無は、それが3次キャッシュとしてより2次キャッシュとして設定されている場合の方が、その効果の差が大きいというわけだ。つまり、K6-IIIでは3次キャッシュとして利用できるマザーボード上の外部キャッシュの容量をあまり気にしなくてもよいのではないか、ということである。むろん、あくまで速さにこだわるのなら、キャッシュが大きいに越したことはない。

CeleronとPentiumIIIでは、2次キャッシュの有効／無効を設定した場合の条件がK6-2、K6-IIIとは異なるので、一概に比較することはできないかもしれない。Slot1では、当然ながらマザーボード上にキャッシュを持たないので、CPU内部の2次キャッシュの有効／無効を設定することになる。128KBの2次キャッシュを持つCeleronでは約30%の差、512KBの2次キャッシュを持つPentiumIIIで10%の差という結果だった。CPU自体の演算処理性能が低いほど、相対的に2次キャッシュの効果が大きいということになる。また、Celeronに統合された高速2次キャッシュの効果をあらためて確認する結果となった。



3DMark 99 MAXによる3Dmarks　Resultの結果。K6-IIIでは3次キャッシュOFF、そのほかのCPUでは2次キャッシュOFFでの比較。K6-2ではかなりの差が見られるが、K6-IIIではさらに2次キャッシュをCPU内部に持っているためか、大きな差は見られない



3DMark 99 MAXのGAME-2 First Personでのフレームレートの比較。実際のゲームにおいては、こちらの比較が参考になるだろう。どのCPUも3Dmarksの結果に比べ、キャッシュによる差がはっきりと表れている

テスト環境

M/B：FREEWAY FW-TI5VGF（MVP3）、Abit BH-6（440BX）
ビデオカード：Monster Fusion（Voodoo Banshee）
HDD：IBM DTTA371010 10.1G（7200rpm）
メモリ：128MB（CL-2）

販売側と開発側のジレンマ

今回の企画にあたって、ゲームソフトを開発しているメーカーから3DNow!とSSEの比較についてコメントをもらおうと試みたが、どこからも返事をもらうことができなかった。

あるハードウェアをサポートするというのは、マーケティング的な要素が多分にあるようだ。ソフトメーカーとハードメーカーの間には、持ちつ持たれつの関係がある(例えば、3DNow!をサポートすることによって、AMDの広告にゲームの情報を掲載してもらえるなど)。もちろん、インテルや3Dfx Interactive社なども同様で、宣伝費の一部を負担するかわりに、自社の製品のサポートをさせているようだ。製品の質にかかわらずメディアへの露出が多いソフトは、この仕組みをうまく利用していると言える。また、現時点で各種APIやCPUの新命令に対応しているのが「より良いゲーム」として、ユーザーから支持されているのも事実だ。

発売元にとってみれば都合のいい話だが、開発時間や仕事の量が増えてしまうので、開発側とすればたまらない話だ。コメントをもらえなかったのはこういった理由によるものだと考えられる。その反面、QUAKEのような人気ゲームを開発しているメーカーに気に入ってもらおうと、ハードメーカーがソフト開発者の声を反映させる傾向もあり、ゲーム業界やユーザーにとっては有益な点もあるということを触れておこう。

実際のゲームで比較する最新CPUのパワー

ゲームにおいて、CPUの差が最も顕著に表れるのはスピードである。ここでは代表的な3Dゲームを使用して、CPUによる速さの違いを比較してみよう。

ゲーマーはどのCPUを選ぶべきかベンチマークで徹底研究

3DNow!とSSEは現時点ではほぼ同等の性能

技術面を見る限り、演算処理能力、3D描画を含むマルチメディア性能とも、SSEの方が3DNow!よりも高そうだ。メジャーなSSE対応アプリケーションが出そろっていない現状で、唯一両者に対応したベンチマークソフト3DMark 99 MAXを使って3DNow!とSSEの性能を比較してみた。

1024×768モードでは、Slot1勢が存在感を示しており、CPU 3D Speedとテクスチャーのレンダリング速度でCeleronがK6-IIIにいくつか負けているものの、ほぼすべての項目でK6勢を上回っている。特にポリゴンの計算ではかなりの差がある。K6同士の比較では、K6-IIIがK6-2 450に勝る部分が数多くあり、そのアドバンテージを知ることができる。

1280×1024の高解像度モードでは、K6-IIIとPentiumIIIの間に顕著な差は見られなかった。同クロックのチップでの比較ができないので、単純にクロック数の比で補正すると、むしろわずかだが3DNow!の方が効果は高い、というテスト結果となった。4MB Texture Rendering Speedの項目で、1024×768モードに比べて数字が極端に低いのは、システムのどこかの部分がボトルネックになっていると推測できる。

このベンチマーク結果を見る限り、「3DNow!とSSEは、ほぼ同等の3D描画性能を持つ」ということになる。しかし、ベンチマークソフトである3DMark 99 MAXは、SSE対応とは言っても最適化が完全ではない、という可能性もあり、クロック周波数比率による補正もあくまで推定の領域を出ない。さらにマシン構成も異なっている。しかし、おおむね以下のようなことは言える。

- **PentiumIIIとK6-IIIの3D描画性能の差はほとんどない。3DNow!とSSEの3D描画能力、マルチメディア性能の差はあまりないようだ**
- **PentiumIII 500MHzとK6-III 400MHzの間には、動作クロック数の差による絶対性能の差がある。しかしCPUの価格差ほどの大きな性能差ではない**

結局のところ、K6-III 400MHzはPentiumIII 500MHzと比較する限りはコストパフォーマンスが高いCPUだ。しかし、クロック数の補正を考慮した場合、Celeron 400MHzがPentiumIIIやK6-IIIに匹敵する結果を出している点や、今回比較しなかったPentiumIII 450MHz（予想されるK6-III 450MHzとほぼ同じ価格）の存在などを勘案すると、K6-III 400MHzをどのように評価するかは、価格も含めて、人によって意見の分かれるところだ。

1024×768モード

3DMark 99 MAX	単位	K6-III 400MHz 100MHz×4	K6-2 400MHz 100MHz×4	K6-2 450MHz 100MHz×4.5	PentiumIII 500MHz 100MHz×5	Celeron 400MHz 66MHz×6
3DMark Result	3DMarks	2509	2274	2351	3016	2732
Synthetic CPU 3D Speed	CPU 3DMarks	5991	5223	5547	7670	3715
Rasterizer Score	3D RasterMarks	933	915	935	963	938
Game-1 Race	FPS	30.5	29.8	30.6	31.7	30.2
Game-2 First Person		21.6	18.4	19.1	28.7	24.9
Fill Rate	MTexels/s	93.9	93.6	95.7	96.0	95.8
Fill Rate With Multi-Texturing		94.0	93.6	95.7	96.1	95.9
2MB Texture Rendering Speed	FPS	391.4	374.3	379.0	399.5	385.8
4MB Texture Rendering Speed		401.4	361.1	368.0	433.8	368.2
8MB Texture Rendering Speed		1.2	1.1	1.2	2.7	1.8
16MB Texture Rendering Speed		0.6	0.6	0.6	1.3	0.9
32MB Texture Rendering Speed		0.3	0.3	0.3	0.7	0.4
Bump Mapping Emboss, 3-pass		54.9	53.8	55.2	57.9	55.0
6 Pixel/Individual	KPolygons/s	578.8	572.6	575.8	1454.1	1112.7
6 Pixel/stripes		1456.2	1419.3	1460.0	2317.9	2202.6
25 Pixel/Individual		586.5	593.3	593.4	1426.4	1104.3
25 Pixel/stripes		1528.4	1496.6	1547.7	2061.1	2056.8
50 Pixel/Individual		628.1	653.0	652.4	983.6	974.9
50 Pixel/stripes		1041.2	1045.7	1061.2	1069.9	1066.6
250 Pixel/Individual		270.9	271.2	275.4	277.0	275.7
250 Pixel/stripes		283.8	282.7	286.8	287.7	287.3
1000 Pixel/Individual		79.6	79.3	80.6	80.9	80.6
1000 Pixel/stripes		80.9	80.6	81.8	82.0	82.0

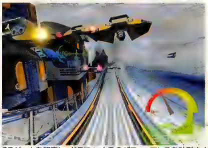
1280×1024モード

3DMark 99 MAX	単位	K6-III 400MHz 100MHz×4	K6-2 400MHz 100MHz×4	K6-2 450MHz 100MHz×4.5	PentiumIII 500MHz 100MHz×5	Celeron 400MHz 66MHz×6
3DMark Result	3DMarks	1850	1786	1795	1867	1864
Synthetic CPU 3D Speed	CPU 3DMarks	5973	5149	5478	7781	3698
Rasterizer Score	3D RasterMarks	795	794	793	798	795
Game-1 Race	FPS	19.3	19.3	19.2	19.4	19.3
Game-2 First Person		17.8	16.6	16.8	18.0	18.0
Fill Rate	MTexels/s	94.6	94.4	94.3	94.4	94.4
Fill Rate With Multi-Texturing		94.6	94.5	94.4	94.5	94.4
2MB Texture Rendering Speed	FPS	237.4	235.9	235.8	237.8	235.7
4MB Texture Rendering Speed		2.4	2.2	2.5	5.4	3.6
8MB Texture Rendering Speed		1.2	1.1	1.2	2.7	1.8
16MB Texture Rendering Speed		0.6	0.6	0.6	1.3	0.9
32MB Texture Rendering Speed		0.3	0.3	0.3	0.7	0.4
Bump Mapping Emboss, 3-pass		35.8	35.4	35.5	36.7	35.5
6 Pixel/Individual	KPolygons/s	580.0	573.0	576.4	1455.8	1113.9
6 Pixel/stripes		1518.1	1380.0	1415.0	2321.2	2206.1
25 Pixel/Individual		579.9	575.6	579.6	1441.3	1108.4
25 Pixel/stripes		1489.8	1460.4	1507.9	2008.8	2015.0
50 Pixel/Individual		603.3	607.7	614.4	1027.7	1022.4
50 Pixel/stripes		1073.8	1075.4	1074.0	1080.8	1080.4
250 Pixel/Individual		266.9	267.2	266.8	268.2	268.1
250 Pixel/stripes		279.5	279.3	278.8	279.6	279.2
1000 Pixel/Individual		80.6	80.5	80.4	80.6	80.4
1000 Pixel/stripes		81.4	81.2	81.1	81.3	81.3

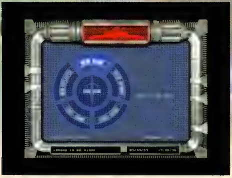
キャッシュよりも動作クロックを重視したいゲーム用CPU

3DNow!とSSEの両者に対応したアプリケーションがまだ少ないため、各CPUの現時点での性能を比較するために、代表的なゲームを使ってベンチマーク計測を行った。

ベンチマーク計測に使用したゲームソフトは「QUAKE II」と「TUROK 2：SEEDS OF EVIL」（以下、TUROK 2）である。AMDで配布しているQUAKE IIの3DNow!対応パッチはVoodoo2



3Dゲームを想定し、グラフィックスのパフォーマンスを計測するベンチマークソフト「3DMark 99」が、さらにPentiumIIIと3DNow!に対応し、「3DMark 99 MAX」となった



SiNではゲームの起動にかかる時間を計測。楽しむためのゲームのはずが、起ち上がりが遅いせいでいらいらしてしまっては、本末転倒だ

5月号で紹介した方法でフレームレートが計測できる。ベンチマークは無限ループになっているので、Alt+F4キーで強制的に終了させる必要がある

に最適化されているため、今回のテスト環境(Voodoo Bansheeチップを搭載したMonster Fusionを使用)では100%のパフォーマンスが発揮できていないかもしれない。また、3D描画能力を見るために「Winbench99」の3D Lighting and Transformationのテストも行った。ここで使用したソフトは、どれもSSEに対応していないので、これらのベンチ結果は、特に新命令の性能を反映していない点に留意してほしい。

K6シリーズでの比較

まず、同一マザーボードで計測したK6-2 400MHz、K6-2 450MHz、K6-III 400MHzの3種類のCPUで比較してみよう。クロック周波数の高いK6-2 450MHzは、フレームレートの計測6項目のうち、K6-IIIには2項目しか劣っていない。ただし、K6-III 400MHzとK6-Ⅱ 400MHzの比較では、すべての項目でK6-IIIのスコアが上回る。ちなみに、PentiumIII 500MHzは六つすべての項目で、Celeron 400MHzは5項目で、K6シリーズを上回るフレームレートを出した。

QUAKE Ⅱ

次に、フレームレートを計測したソフトごとに、計測結果を分析してみよう。QUAKE Ⅱでは、今回1280×960ドットと1600×1200ドットという高解像度でのフレームレートを計測したが、どのCPUでも計測結果にほとんど変化はない。QUAKE Ⅱでのフレームレートはこの辺りで頭打ちということだろうか。

TUROK 2

TUROK 2では3種類の解像度でフレームレートの計測を行った。すべての解像度においてPentiumIII 500MHzでの計測値がトップ。また、PentiumIIIを400MHzのクロックに合わせて補正してみると、1024×768、1280×1024ドット時でCeleron 400MHzがトップ、800×600ドット時でPentiumIII 500MHzがトップという結果になる。なお、K6-III 400MHzは1280×1024ドットという高解像度時に、PentiumIII 500MHz、Celeron 400MHzとの差が最も縮まる。解像度が高くなるほど大容量キャッシュが有効になるということだろう。

WinBench99

3D Lighting and Transformationテストでは、Celeronのスコアは低い。クロック補正後のPentiumIII 500MHzが1位、2位がK6-III 400MHzとなる。

SIN

最後に、「SiN」を使用して、起動した後にNEW GAMEを選んでゲームが開始されるまでの時間を測定した。通常、あらゆるソフトの起動は、メモリーなどの条件が同じ場合、CPUのクロックが高いほど速い。今回、実際に測定した結果では、最も起動の速いPentiumIII 500MHzと、最も時間がかかったK6-2 400MHzとの差は4秒以上もあった。ただし、CD-ROMの回転が始まるタイミングや、ハードディスクの状態で計測結果に多少ばらつきが出てしまったので、何回か計測し直し、近似値が出た場合の結果を掲載している。

こうしてみると、やはり新命令対応アプリケーションでない限り、ベンチ結果やゲームプレイの快適性にもっとも大きな影響を与えるのはクロック周波数である。K6-IIIについては、450MHz版の出荷が待たれるところだ。あとは、実売価格と性能から見たコストパフォーマンスで、ユーザーそれぞれが判断することになろう。

それぞれのCPUについて、オーバークロック時のベンチマークテストも行ったので、詳しい結果は表を参照してほしい。

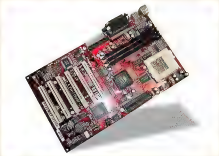
Super7マザーボードの今

現在使っているパソコンに、新たにK6-IIIを載せようと考えている人も多いだろう。しかし、K6-IIIではCPUのコア電圧が変更され、対応していないマザーボードも多い。もはや、K6-IIIはアップグレード用のCPUではなく、独自のパフォーマンスを求めるためのCPUになったと言える。ユーザーも、安価なものより、K6-IIIの性能を引き出すための高性能なマザーボードを求めているようだ。

では、どんなマザーボードを選ぶのがいいだろうか。K6-IIIでは大きな電流が流れるために、オーバークロックなどを試した場合、回路が耐えられずに故障してしまうといったケースもある。AMDでは厳密なテストを行い、推奨のマザーボードを発表している。現在も公式サイトで追加発表されているので、この号が発売されるころには多くのマザーボードが推奨されているはずだ。また、K6-IIIの3次キャッシュの効果を最大限に発揮するためには、できるだけ大きなキャッシュ容量をマザーボードに持っているものがいいだろう。

現在発売されているマザーボードでは、主にVIA Apollo MVP3とALi AladdinⅤの二つのチップセットが採用されている。MVP3を採用したマザーボードではFICのPA-2013とフリーウェイのFW-TI5VGFが2048KBのキャッシュを搭載している。一方、AladdinⅤチップセットのマザーボードでは、ASUSTeKのP5AやGIGA-BYTEのGA-5AXなどが非常に安定しているとユーザー間では好評だ。

K6-IIIがSuper7最後のCPUということで、いくつかのマザーボードメーカーがすでにSocket 370のマザーボード製造へと移行している。そんな背景から、店頭で選べるSuper7のマザーボードの種類は以前より減ってきている。実際に「Super7は8月まで」というメーカーもあり、新たに設計されたマザーボードが登場する可能性は低いかもしれない。逆の見方からすれば、ある程度の選択肢があり、BIOSのアップなどで、さらにクロックの大きなK6-IIIにも対応できるだろうことから、今がマザーボードの買い時だとも言える。



今回のテストで使用したフリーウェイFW-TI5VGF。2MBのキャッシュを搭載し、PCIスロットを6本持つ

ゲームによるベンチマーク	単位	K6-III 400MHz 100MHz×4	K6-2 400MHz 100MHz×4	K6-2 450MHz 100MHz×4.5	PentiumIII 500MHz 100MHz×5	Celeron 400MHz 66MHz×6
QUAKEⅡ demo1 Default OpenGL 1280×960ドット	FPS	16.9	16.9	16.9	17.1	17.1
QUAKEⅡ demo1 Default OpenGL 1600×1200ドット		10.9	10.8	10.9	11.1	11.1
TUROK2 Direct3D 800×600ドット		48.6	44.5	49.8	70.6	59.9
TUROK2 Direct3D 1024×768ドット		43.7	41.0	44.2	53.5	49.9
TUROK2 Direct3D 1280×1024ドット		31.9	31.4	31.4	33.3	32.4
3D WinBench99 (3D Lighting and Transformation)		40.3	35.8	37.0	59.5	28.5
Sin Ver 1.03 demo1 Default OpenGL 800×600ドット	秒	13"93	14"32	13"87	9"95	11"65
Sin Ver 1.03 demo1 Default OpenGL 1024×768ドット		13"63	14"29	14"26	9"98	11"53

オーバークロック時のベンチマーク	単位	K6-III 420MHz 105MHz×4	K6-2 420MHz 105MHz×4	K6-2 472MHz 105MHz×4.5	PentiumIII 560MHz 112MHz×5	Celeron 450MHz 75MHz×6
QUAKEⅡ demo1 Default OpenGL 1280×960ドット	FPS	17.1	17.2	17.2	17.2	17.1
QUAKEⅡ demo1 Default OpenGL 1600×1200ドット		11.1	11.1	11.0	11.1	11.0
TUROK2 Direct3D 800×600ドット		53.6	46.6	50.8	73.9	62.4
TUROK2 Direct3D 1024×768ドット		5.7	45.5	45.6	55.6	53.2
TUROK2 Direct3D 1280×1024ドット		31.8	32.0	31.8	33.0	32.8
3D WinBench99 (3D Lighting and Transformation)		39.4	34.7	37.1	71.5	32.1
Sin Ver 1.03 demo1 Default OpenGL 800×600ドット	秒	12"43	13"59	12"39	9"23	11"04
Sin Ver 1.03 demo1 Default OpenGL 1024×768ドット		12"58	13"41	12"27	9"55	11"29

※オーバークロック時のみFW-TI5VGFに代え、ASUS P5A (AladdinⅤ) を使用。

パッチに含まれる新ゲームモード
TEAM FORTRESS CLASSIC

高い人気を集めている3Dシューティング「HALF-LIFE」。その最新パッチ1.0.0.9を導入することで「TEAM FORTRESS CLASSIC」という新しいゲームモードが追加される。QUAKE用のチーム戦専用モジュールをルーツに持つこのソフトの内容を紹介しよう。

文／小辻秀宜(baron)

CLASSシステムの導入でより白熱するチーム戦

最新パッチ1.0.0.9に含まれる「TEAM FORTRESS CLASSIC」(以下、TFC)とは、「HALF-LIFE」のチーム戦専用のゲームモードだ。

TFCは、「QUAKE」用に作られた「TEAM FORTRESS」に端を発している。TEAM FORTRESSは、50万人以上ものプレイヤーがダウンロードした人気モジュールだったが、残念ながら「QUAKE Ⅱ」用には移植されなかった。しかし、この度HALF-LIFE用として移植され、TFCとしてリリースされることになったのである。TFCのルールはマップによって異なり、ゲームタイプとしてCTF(Capture The Flag)、CTF亜流、狩り、陣取り的なものの四つに分けられる。

TFCのマップも、チーム戦のために適したオリジナルのものが用意してある。REDとBLUEの2種類あるチームも、同じレイアウトだ。チームのベースは、その名のとおりFortress(要さい)の様相を呈している。

マップとゲームルール

マップ名	ゲームルール
Two Fortress	CTF。敵チームの旗を奪ったら、CAPTURE POINTにタッチする。両陣営の要さいは橋を挟んで向かい合っており、CAPTURE POINTはそれぞれの要さいの先端にある
Canalzone 2	マップ上に点在する五つのCOMMAND POINTに、自分のチームの旗をいかに多く、長い時間立てていられるかを競う
Hunted	大統領暗殺が目的の暗殺者チームと、それを阻止して目的地までエスコートするボディーガードチームの戦い。暗殺者チームは、Sniperのみで構成される
The Rock	監獄が舞台。相手の陣地に侵入してKey Cardを奪い、毒ガスのバルブを開けるというのが主な目的のゲーム
The Well	渓谷内にある二つの巨大な要さいが互いの陣地。ゲームタイプはCTFで、旗とCAPTURE POINTは奥まった部屋にある
Push	フィールド中央にあるボールを奪って、敵陣のゴールに運ぶのが目的のサッカー的なゲーム。ボール保持者を殺すと、ボールを奪える

使える武器や特殊技能が違う全9CLASS特徴解説

TFCで最も特徴的なものが、キャラクタータイプによってその能力が違ってくるCLASSというシステムだろう。旗を奪取してくるのが得意なCLASSや、防御系で優れた能力を発揮するCLASSなど、QUAKE用のTEAM FORTRESSと比べると、さらにバランスの取れたものに仕上がっている。

まずはいろいろなCLASSを試してみよう。今まで使ったことのない武器を使えたり、特殊な技能を使えたりと、それだけでもかなり楽しめるはずだ。それぞれのCLASSは、通常の武器とグレネードを併せ持っているのでうまく使いこなそう。

CLASS能力比較表

CLASS	HP	Armor	Speed
Scout	75	25 (最大50)	非常に速い
Sniper	90	0 (最大50)	普通
Soldier	100	100 (最大200)	遅い
Demoman	90	50 (最大100)	普通
Medic	90	50 (最大100)	速い
HWGuy	100	150 (最大300)	非常に遅い
Pyro	100	50 (最大150)	普通
Spy	90	25 (最大100)	普通
Engineer	80	25 (最大50)	普通

Scout

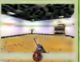
非常に足が速いので、偵察や索敵に使用できる。素早く移動できるのは良いのだが、装甲が薄く体力も少ないので、扱い方は難しいかもしれない。いかに敵に悟られないように敵陣に潜入できるかが、ポイントになるだろう。CTFでのフラッグキャリアとしても活用できる。

特殊能力
1 CTFにおいて、互いのチーム旗の状態が分かる
2 敵のSpyの変装を暴くことができる
3 敵のDemomanの仕掛けたDetpakを解除できる

グレネードの効果
1 まきびし
2 めまいを起こさせ、歩くとふらつく

Sniper

名前のとおりスナイパー(狙撃兵)だ。Sniper Rifleを使った狙撃は、威力が大きい。敵から見えにくい場所に待機して、獲物がやって来るのを待ち受けよう。「しゃがみ」のなかったQUAKE用TEAM FORTRESSでは隠れるのが難しかったが、TFCでは物陰にしゃがんでの待ち伏せが有効だ。ただし、スコープでズームアップしている最中は、周りが見えにくいので注意したい。いざという時や接近戦では、武器をAuto Rifleに切り替えて応戦しよう。Huntedでは唯一Assassins側でプレイできるクラスでもある。



特殊能力
Sniper Rifleでズーミングできる

グレネードの効果
1 通常グレネード
2 なし

Soldier

歩くのは遅いが、破壊力じゅうぶんの武器を持っていて、装甲も厚い。Rocket Launcher を使用できる。攻守のバランスが取れているので、攻撃側にも守備側にも使えるだろう。Scoutの敵陣への侵入を援護するのに使うといいかもしれない。ロケットジャンプも使えるので、うまく活用すれば移動は楽になる。Huntedのボディガードとして選択できるCLASSだ。

特殊能力
1 特殊能力
2 弾のリロード

グレネードの効果
1 通常グレネード
2 ネイルをまき散らし、最後に爆発する

Demoman

グレネードを扱わせたら天下一品だ。拠点となる場所でグレネードをばらまき、敵の侵入を防ぐのもいいし、リモート式のパイプ爆弾を要所要所に仕掛けておくのもいいだろう。移動速度は普通なので攻撃、守備のいずれに参加してもいい働きをする。

特殊能力
1 パイプ爆弾を爆発させる
2 時限式爆弾の設置(設置に5秒、爆発まで5秒かかる)

グレネードの効果
1 通常グレネード
2 親子爆弾(グレネードを複数搭載しているタイプのもの。メインが爆発した後、サブが相次いで爆破する)

本編には登場しなかった 新しい武器は全部で14種類

TFCでの武器は、CLASSによって扱える武器が違っている。オリジナルのHALF-LIFEには無い武器も数多くある。武器の特性を知って実戦に役立てよう。

SC Scout	SN Sniper	SO Soldier
DE Demoman	ME Medic	HW HWGuy
PY Pyro	SP Spy	EN Engineer

Single-barrel Shotgun

QUAKE用のTEAM FORTRESSの武器をそのまま引き継いだ形となっている。威力は弱く、予備の武器としての役割だ

SC SO DE ME HW PY

Nailgun

鋭いネイルを弾丸として使用する武器。威力は弱い

SC SN ME PY

Sniper Rifle

Sniperのみが持つ狙撃専用のライフル。ズーミングができるので、遠距離の敵を狙うのには最適だ。威力は大きい

SN

Auto Rifle

Sniper用のセカンダリー武器。Sniper Rifleを切り替えてマシンガンのように使える。1発の威力は弱まるが連射の速度が速く、接近戦ではなくてはならない武器だろう

SN

Rocket Launcher

HALF-LIFEでのRocket Launcherと見た目は同じだが、その使い勝手はまったく違う。QUAKEやQUAKE ⅡのRocket Launcherに近い。威力は大きく、弾の速度もまずまずだ。ロケットジャンプが簡単にできるのも素晴らしい

SO

Grenade Launcher

QUAKEやQUAKE Ⅱで使われているのと同じタイプの武器だ。HALF-LIFEではGrenade Launcherが使えなかったことに不満だった人も、TFCではその不満が解消される

DE

Pipebomb Launcher

Grenade Launcherと形状は同じだが、弾の種類が違う。単に発射しただけでは爆発せずに、リモートで爆発させるようになっている。敵の通り道に気付かれないように置いておこう

DE

Assault Cannon

QUAKE Ⅱのチェーンガンに似た重機関銃。その重量と反動のため、移動速度は半減してしまう。うまく敵に当て続けることが重要だ

HW

Flamethrower

いわゆる火炎放射器。狭い通路で侵入経路をふさぐような形で使うのも良し、集団でやって来る敵を食い止める防波堤代わりに使うのも良しだ

PY

Incendiary Cannon

形状的にはSoldierの持つRocket Launcherと同じだが、その特性はまったく違う。威力は弱くロケットジャンプもできない

PY

Knife

音のしない武器なので、こっそりと忍び込んだ敵陣地内での使用が効果的だろう

SP

Tranquilizer Gun

強力な鎮静剤入りの弾丸を使用するハンドガン。撃たれた者はまひする(一定時間動けなくなる)

SP

Wrench

武器として使えないことはないが、これの主な使用目的は設置した機械類のメンテナンスだ。機械類にもヘルスや所持弾丸があり、これを増加させてよりグレードアップさせることが可能だ

EN

Railgun

QUAKE用のTEAM FORTRESSの武器をそのまま引き継いだ形となっている。威力は弱く、予備の武器としての役割だ

EN

TFC LAN対応版を付録CD-ROMに収録

今月号の付録CD-ROMには、TFCのLAN対応版が収録されている。このLAN対応版は、その名のとおりLAN内のみでしか遊べないバージョンだ。KALIで遊べる場合もあるが、動作が不安定で接続できないこともあるので、インターネットでのマルチプレイをする場合には、正式版を使用することをお勧めする。

TFCをインストールすると、自動的にHALF-LIFEのバージョンが1.0.0.8から1.0.0.9に上がる。出荷時のバージョンは1.0.0.5のため、上げてない人は別途パッチを当てておこう。また、このLAN対応バージョンをインストールすると、正式版のTFCがインストールできなくなるので注意しよう。

Medic

いわゆる衛生兵。傷ついた仲間を助けるのが主な仕事だ。派手ではないが、チームにはなくてはならない存在。Huntedでは、ボディーガードとして選ぶことができる。

特殊能力
1 Medikitを使ってのチームメイトの治療
2 自分自身の自動治癒

グレネードの効果
1 通常グレネード
2 ふらつく

HWGuy (Heavy Weapons Guy)

歩くのが非常に遅いが、装甲が厚いのでそう簡単には殺されない。防御専門に徹するのが最適だろう。武器は強力なAssault Cannonだ。ただし、Assault Cannon使用時には移動速度がさらに低下する(それでもQUAKE用TEAM FORTRESSに比べれば、かなりましになった)ので、敵に見つかりやすい場所での使用は控えたほうがいい。Huntedでは、ボディーガードを務めることができる。

特殊能力
Assault Cannonを使える

グレネードの効果
1 通常グレネード
2 親子爆弾(グレネードを複数搭載しているタイプのもの。メインが爆発した後、サブが相次いで爆破する)

Pyro

火炎放射器という非常に特徴的な武器を持っている。さらに、セカンドグレネードには炎で辺り一面を埋め尽くす効果があり、まさに炎のプロフェッショナルとしてのCLASSだ。攻撃、防御のいずれにも使えるだろう。敵の侵入経路を炎でふさいだり、敵の集団に対して火炎放射器を使用したりする戦術が効果的だ。

特殊能力
耐火性の防御スーツを着用している

グレネードの効果
1 通常グレネード
2 炎で辺りを埋め尽くす

Spy

その名のとおりスパイだ。特殊能力がいくつもあり、なかなか楽しめるCLASSと言えよう。死んだふりにも、殺された時のように声を上げて死ぬ場合と、こっそり静かに死ぬ2パターンがある。人がすぐ近くにいると、恥ずかしがって死んだふりをしてくれないので注意しよう。スキンとチームの変更は、組み合わせて使用することも可能。幻覚効果のあるセカンドグレネードを持ち、その効果は抜群だ。見かけが日本の忍者スタイルというのも好感が持てる。

特殊能力
1 スキンの変更
2 チームの変更
3 死んだふり
4 敵のSpyの変装を暴くことができる

グレネードの効果
1 通常グレネード
2 幻覚に襲われる

Engineer

非常に重要な役割を担っているEngineer。自陣を防衛するには欠かせないSentrygunや、弾薬補給機の設置、Armorの修理などに必要とされるCLASSだ。しかし、体力や装甲が劣っているため、防御役となるチームメイトが近くにいたほうがいいだろう。

特殊能力
1 Sentrygunの設置
2 弾薬とArmorの補給機の設置
3 チームメイトのArmorの修理
4 弾薬を作り出す

グレネードの効果
1 通常グレネード
2 EMPグレネード(広範囲に爆発する)

Sentrygun

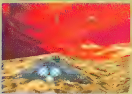
ただで遊べるネットワークゲーム

SHOCKFORCE

タイトルどおり、無料で遊べる国内外のネットワークゲームを紹介するこのページ。今月はiMagic Online社制作の「SHOCKFORCE」を紹介する。2チームに分かれて、戦車や偵察機で戦い合うアクションゲームだ。チャットを駆使して、チームプレイの楽しさをじっくりと堪能しよう。 文／杉山淳一

3D空間で展開される白熱の地上戦 総力を挙げて進軍せよ！

画面上部にはシールドゲージ（緑のバー）と武器のゲージ（オレンジのバー）がある。その下にメッセージウインドウがあり、操作方法などのヘルプメッセージが表示される。画面下にあるのは、2種類のレーダーとチャットウインドウだ



起伏の激しい地形を移動しながら戦うのは、なかなか大変だ。はるか上空には、敵のSPACESHIPが見える

起伏の多い地形を利用して追尾ミサイルを撃ちまくれ

「SHOCKFORCE」は、AZURE ALLIANCE（青）かCRIMSON FEDERATION（赤）のどちらかのチームに所属し、TANK（戦車）やSCOUT（偵察機）を操縦して戦い合う完全ネットワーク仕様のアクションゲーム。現在ベータテストが行われている。

デモ版ソフトは、http://www.imagiconline.com/games/shockforce/からダウンロードできる（今月号の付録CD-ROMにも収録されている）。インストールが終わったら、スタートメニューからSHOCKFORCEを起動する。すると、iMagic Online社のホームページにジャンプするので、そこから参加するゲームを選択する。続いてチームを選択し、兵器と発進する基地を選べば戦場デビュー完了！　後は敵を探してひたすら武器を撃ちこむだけだ。

コントロールは、マウスとキーボード、あるいはジョイスティックで行う。遊びやすいのは前者のほうで、W、S、A、Dキーでそれぞれ前進、後退、左方向移動、右方向移動ができ、マウスで敵機に照準を合わせて攻撃する。

使える武器は2種類で、マウスの左クリックが接近戦用マシンガン、右クリックで威力の大きい大型火器を発射する。武器の種類や弾丸は、戦場で拾えば増やすことが可能だ。アイテムには、武器のほかにシールドやHP回復アイテムがある。

戦闘システムは単純だが、戦場の地形は複雑だ。移動中の機体は激しく動くので、射撃は難しい。逆に、敵からの攻撃からは身を守りやすいと言える。

チャットを駆使すれば熱中度が倍増する

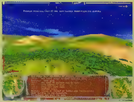
ゲームの目的は、相手側の拠点を奪取、または破壊し、敵部隊を全滅させること。拠点の周りには強力な防衛施設があるので、単独で乗り込んでも勝ち目はない。従って、参加者たちは同じチームのメンバー同士で頻繁にメッセージを送り合い、作戦を打ち合わせている。戦闘ルートを決定したり、特定の地点を攻撃拠点にし、突撃部隊と補給部隊に役割分担するなどと工夫しているのだ。

さらに、SPACESHIPの存在がチームワークを要求する。SPACESHIPは各陣営に2、3機存在し、はるか上空から補給物資の投下と爆撃支援をしてくれる。直接操作はできないが、各プレイヤーがUキーでリモートコントロールできる。SPACESHIPは勝敗のかぎを握るので、みんなで相談しながら使うのだ。両陣営のSPACESHIP同士が接近すると、上空で勝手に交戦状態に入ってしまい、リクエストに応えなくなってしまう。そのもどかしさが戦場のリアリティーを演出している。一兵士の都合で戦局は動かないのだ。

チーム対戦ができるゲームは多いけれど、このゲームほどチームワークを重んじるルールは珍しい。チームを勝利へ導くには仲間との連携が不可欠で、必然的にチャットウインドウでの情報交換が重要になってくるのだ。拠点に奇襲攻撃を掛けた敵機を狙い撃てば、「君が守っていてくれたのか、サンキュー」と前線部隊から感謝のメッセージがもらえるだろう。つかの間の戦友たちと勝利を目指そう!

ズームイン

ズームアウト



戦闘中はInsert／Deleteキーでズームイン／ズームアウトができる。遠距離支援攻撃を依頼されたら、ズームイン機能で射撃だ。遠方から近づく追尾ミサイルは、地形を利用して回避しよう

TANK

SCOUT

搭乗できる機体は、TANKとSCOUTの2種類。TANKは、速度が遅いが火力が大きい。SCOUTは高速だが、照準が固定しにくい。参加者の間ではTANKのほうに人気があるようだ

ハマリ度ランキング
金メダル

操作は単純だが、仲間たちとの作戦次第でゲーム展開が変わっていく奥の深さがいい。マップの種類もさまざまで飽きない。最大64人で対戦できる仕様だが、30人程度の戦場でもタイムラグが気になった。快適に動作し、作戦が生かせる20人程度の戦場がお勧めだ。

Information

OS	Windows 95／98
CPU	Pentiun 90MHz以上（Pentiun 166MHz以上推奨）
メモリー	16MB以上（32MB以上推奨）
ビデオ	DirectX5対応ビデオカード（Voodooチップ搭載ビデオカード推奨）
HD容量	50MB以上
モデム	28.8kbps以上

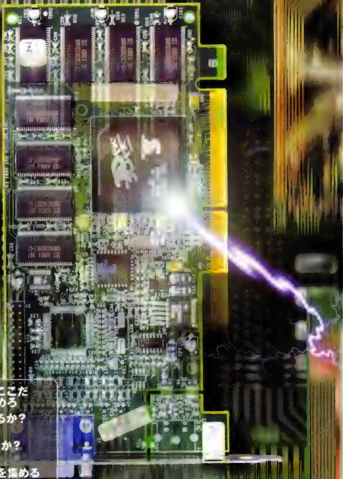
特集2 とどまるところを知らない高速化と高画質化

開幕！ビデオカードサバイバルレース

1998年の冬に発売されたVoodoo Banshee搭載カードは、某社の低価格攻勢によって短命に終わった。その結果、3Dグラフィック業界の王者3dfx Interactive社は、Banshee2をVoodoo3と改名し、自社製造のビデオカードとして製品化することを決め、1999年4月8日に販売を開始した。一方、Voodoo3の供給が受けられなくなったビデオカードメーカーは、nVIDIA社のRiva TNT2とS3社のSavage4の採用を決め、ここからビデオカードサバイバルレースがスタートした。

今回の特集では、大本命のVoodoo3とRiva TNT2を使って評価を行ったが、大方の予想どおりVoodoo3は苦戦している。Voodoo2で、われわれゲーマーにすばらしいゲーム環境を提供してくれた3dfx Interactive社は、1999年を乗り切ることができるのか？

文／角田一美、tak、編集部



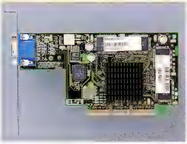
108 ビデオカード選択のポイントはここだ 1999年の技術トレンドを見極めろ
110 最速ビデオチップの王座は守れるか？ Voodoo3
112 32ビットカラーが追い風になるか？ Riva TNT2
114 S3TC対応ソフトの登場で注目を集める Savage4
115 画質優先で根強い人気を誇る Matrox G400
116 ゲームはついにトゥルーカラーの領域に 32ビットグラフィックのインパクト
118 この春、購入すべきビデオカードはこれだ ベンチマークテストの結果と考察
119 ゲーム業界をリードする開発者たちが集結 GDCで入手したビデオチップ最新情報

ビデオカード選択のポイントはここだ

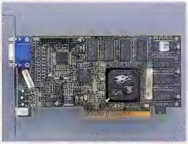
1999年の技術トレンドを

1999年春、Voodoo3搭載カードの発売開始を皮切りに、Riva TNT2、Savage4、Matrox G400などの新しいビデオチップを搭載したビデオカードが続々と登場する。一足先に登場したRage 128と合わせて、1999年前半を代表するビデオチップが出そろった。まずは、1999年のビデオチップの技術トレンドを整理して、ビデオカード選びでポイントとなる機能を紹介しよう。

AGP 4×に対応した
SynergyⅡ（Riva TNT2搭載）



AGP 2×に対応した
Voodoo3 2000 AGP



ビデオカードのバスインターフェースを見てもらえれば分かるが、Riva TNT2はすでにAGP 4×モードへ対応している

1999年の最上位ビデオチップに必要な機能はこの六つ

この春に相次いで登場する新ビデオカードは、いずれも大幅な高速化と3Dレンダリング性能の強化を実現している。これほどまでにビデオカードが進化し続けている理由の一つとして、3Dゲームのグラフィックのハイクオリティー化が挙げられる。リアリティーを高めるためにポリゴン数が増大し、大容量のテクスチャーデータが惜しげもなく使われ、高度なフィルタリングも多用される。1999年型ビデオカードに要求される3D描画性能は、極限にまで高まりつつあると言えよう。

ところで、今回紹介する最新ビデオチップにはそれぞれ注目すべき機能がいくつかフィーチャーされている。中でも、今後のビデオカード市場におけるトレンドとなることが確実な機能として次の六つを挙げることができる。

①製造プロセスの0.25μ化
②32ビットカラーレンダリング
③マルチテクスチャリング
④32MBビデオメモリーのサポート
⑤AGP 4×モード
⑥リアルタイムテクスチャー圧縮

これらの機能は、従来から一部のビデオチップですでに実装されていたものもあるが、ここに掲載している機能比較表を見ても分かるように、この春の新製品では主要チップの多くでサポートされている。リアルタイムテクスチャー圧縮を除いて、いずれの機能もすでに最上位ビデオチップの標準機能の一つとなっている。そして、これらの新機能の実現を可能にした技術的な背景としては、“製造プロセスの0.25μ化”と“3Dレンダリングエンジンの高度化”の2点に集約できそうだ。

ビデオチップの動作周波数は一気に183MHzにまで上昇

製造プロセスの0.25μ化は、1999年のビデオチップにとって最も重要かつ基本的な技術トレンドだ。今回評価したVoodoo3、Riva TNT2は、いずれも800万を超えるトランジスターを集積しており、これは950万トランジスターのPentiumIIIに近づいている。当然、ビデオチップもマイクロプロセッサーと同じく0.25μプロセスへと移行しつつあるが、ビデオチップメーカーは0.25μ量産体制への移行が遅れていた。1999年第2四半期になって、ようやく各社とも0.25μ製造プロセスでの量産体制が整ってきたようだ。

マイクロプロセッサーは、0.35μから0.25μプロセスへの移行で30%以上も高速化するとされているが、ビデオチップも同じだ。高速化の理由はずばりクロックアップである。0.25μ化によってクロックアップが可能になり、それに伴う発熱への対処が可能になる。そして、周辺回路とバスインタフェースを高速化することで、ビデオカードの性能は大幅にアップする。Riva TNT2などは、まさにこの手法で高速化を図ったものだ。

0.25μ製造プロセスに移行した新ビデオチップの動作周波数は、175～183MHzにまで達しており、平均的に見ても100～150MHzを達成している。

主要ビデオチップの機能比較

ビデオチップ名	Voodoo3	Riva TNT2	Savage4	Matrox G400	Rage 128GL	Riva TNT	Banshee
メーカー名	3dfx Interactive社	nVIDIA社	S3社	Matrox Graphics社	ATIテクノロジーズ	nVIDIA社	3dfx Interactive社
製造プロセス	0.25μ	0.25μ	0.25μ	0.25μ	0.25μ	0.35μ	0.35μ
動作周波数	143～183MHz	125～175MHz	125～143MHz	125MHz	90MHz	90MHz	100MHz
ビデオメモリー	最大16MB	最大 32MB	最大32MB	最大32MB	最大32MB	最大16MB	最大16MB
RAMDAC	300/350MHz	300MHz	300MHz	300MHz	250MHz	250MHz	250MHz
バスインタフェース	AGP 2×	AGP 2×／4×	AGP 2×／4×	AGP 2×／4×	AGP 2×	AGP 2×	AGP 2×
AGPテクスチャリング	×	○	○	○	○	○	×
シングルパスマルチテクスチャリング	○	○	○	○	○	○	×
32ビットカラーレンダリング	×	○	○	○	○	○	×
Bump Mapping	×	○（1 pass）	○	○	○	○（1 pass）	×
アニソトロピックフィルタリング	×	○（1 pass）	○	○	×	○（1 pass）	×
トライリニアフィルタリング	○	○	○	○	○	○	○
Zバッファ	16ビット	32ビット	32ビット	32ビット	32ビット	24ビット（+8）	16ビット
ステンシルバッファ	－	8ビット	8ビット	8ビット	8ビット	8ビット	－
最大テクスチャーサイズ	256×256	2048×2048	2048×2048	2048×2048	2048×2048	2048×2048	256×256
最大解像度	2048×1536ドット	2048×1536ドット	1920×1440ドット	2048×1536ドット	1920×1440ドット	1920×1440ドット	1920×1440ドット
対応API	Direct3D、MiniGL、Glide	Direct3D、OpenGL	Direct3D、OpenGL	Direct3D、OpenGL	Direct3D、OpenGL	Direct3D、OpenGL	Direct3D、MiniGL、Glide

※動作周波数については、変更になる可能性もあります

見極めろ

0.35μ製品の大半の動作周波数が100MHz以下だったことを考えれば、0.25μ化によって大幅な高速処理が実現するのは当然であろう。

3Dレンダリングエンジンの強化と32ビットカラーレンダリングへの対応

3Dレンダリング性能の向上については、各ビデオチップがさまざまな手法を取り入れている。中でも二つの3Dレンダリングエンジンを使う並列パイプライン処理による高速化は、Voodoo2が先陣を切った。いわゆるTwin Texelエンジンである。その後TNTやRage 128が同様の手法を取り入れたことで、一般的な手法となりつつある。

Voodoo3やRiva TNT2の場合、従来製品と同様に2本の3Dエンジンを搭載しながらも、各パイプラインの独立性を高めるなど、従来の処理をさらにブラッシュアップすることで、いっそうの処理の高速化を実現している。また、シングルパイプライン構成の3Dエンジンで構成されているMatrox G400では、"3D Rendering Array Processer"を採用して、Twin Texelエンジンに匹敵するパフォーマンス実現している。

3Dレンダリング機能の強化は、高画質化の方向でも進んでいる。ますます大容量化するテクスチャーデータの処理には、マルチテクスチャリング技術によって対応している。シングルパスマルチテクスチャリングやAGPテクスチャリングは、大半のビデオチップがサポートしている。

こうした中で、今最も注目されるのは32ビットカラーレンダリングだ。1999年に入ってリリースされたゲームの動作スペック、今後リリースされるゲームの仕様を見れば、1024×768ドット以上の高解像度への対応、32ビットカラーへの対応は、当然の結果と思われる。32ビットカラーレンダリングは、これまでRivaTNTのみがサポートしてきた機能だが、今春以降に登場するビデオチップでは、Voodoo3を除くすべてのチップがサポートした。ちなみに、現時点で32ビットカラーレンダリングをサポートしているゲームタイトルは「TUROK 2：SEEDS OF EVIL」「MOTORHEAD」「UNREAL TOURNAMENT」などがあり、今後もタイトルは増える見込みである。

さらに、3D描画の表現力を高めるためにはフィルタリング機能の高度化はかかせない。バイリニア／トライリニアフィルタリング、アニソトロピックフィルタリング（ドット単位で位置やZ軸の傾きなどの情報を計算してフィルターをかける機能）など、すでに標準的な機能の一つとなった。また、Bump Mapping、ステンシルバッファー（物体に映り込む影などの情報を格納するバッファー）への対応もポイントだ。

Glideの失速は間違いなし 1999年の注目テクノロジーはDXTn

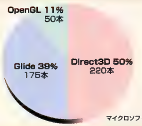
ビデオカードのトレンドを追っかける場合、3Dグラフィック用APIの動向が非常に大きな比重を占める。そこで、ゲーム開発の分野においてキーマンとなる、マイクロソフトのDirectXプロダクトマネージャー ケビン・バッカス氏に、今後の展望について話を聞いてみた。

マイクロソフトのDirectXプロダクトマネージャー ケビン・バッカス氏。DirectX 7については、「4月からβテストを開始し、7〜8月には正式にリリースする予定」だそうだ

Q 2000年にリリースされるDirectX 8でDirect3DとOpenGLが統合される予定ですが、現在、3Dグラフィック用APIとして広く活用されているGlideは無くなると考えられますか？

A 現在発売されている3Dゲームタイトルの対応APIを調べてみると、1998年に発売されたゲームの場合、Direct3Dが210本、Glideが205本で、Direct3D対応ゲームの数の方が多くなっています。1999年の発売予定タイトルを調べてみても、Direct3D対応ゲームの本数は増えていますが、Glideについては減少傾向にあります。というのも、Glide対応ゲームは3dfx Interactive社のビデオカード上でしか動作しませんが、Direct3D対応ゲームはどのメーカーのビデオカード上でも動作します。また、Glideについては、いくつかの3Dの機能がサポートされていませんので、機能的にはDirect3Dの方が優れています。

API別のゲームタイトル数（1999年の見込み）



マイクロソフト調べ

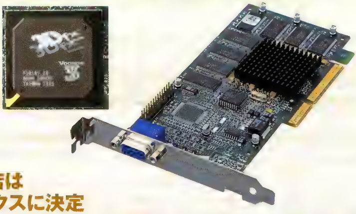
Q DirectX 6の標準テクスチャー圧縮技術として"S3TC"が採用されていますが、現時点ではあまりゲーム開発において活用されていません。今後、どのようなタイミングで普及すると思われますか？

A S3TCはS3社製のビデオチップでサポートされる技術ですが、DirectX 6で採用したテクスチャー圧縮技術は"DXTn"と呼んでいます。DXTnは、特定のハードウェアに依存していないため、S3社以外のビデオチップメーカーもサポートする予定です。スケジュール的には、7月以降に出荷されるビデオチップから順次、DXTnがサポートされると思われます。

DXTn対応のゲームソフトも、「UNREAL TOURNAMENT」や「SLAVE ZERO」などがリリースされる見込みで、DXTn対応ビデオカードが出荷された後に、本格的な普及が始まることでしょう。

Voodoo3

Voodoo Graphicsで3Dアクセラレーターという新分野を開拓し、続くVoodoo2によってその地位を確固たるものにして、3Dグラフィックの進化をリードし続けてきた3dfx Interactive社。ところが、1998年以降、ライバルメーカーによる猛烈な追い上げから、王者にもついに陰りの色が見えてきた。同社は、4月に出荷が開始されたVoodoo3によって、王座を守りきることはできるのか。



最速ビデオチップの王座は守れるか？

国内の販売代理店は日商エレクトロニクスに決定

Voodoo3搭載カードは、3dfx Interactive社が自ら独占供給を行うという特殊な体制をとることで話題を呼んでいる。もともとチップメーカーである同社は、ボードレベルの製品設計および製造を手掛けるSTB Systems社を傘下に入れることで、独占供給という体制を可能にした。同社によれば、より低コストで迅速な製品化が可能になるというが、一方では各ビデオカードメーカーを敵に回したような形となった。これではわれわれユーザーにとっても、個性的な製品は到底期待できないし、製品のサポートに対する不安もぬぐい切れない。妙にデメリットだけが目立ってしまう。

本誌5月号のDo!Voodooで、メルコとアイ・オー・データ機器の参入の可能性について触れたが、3dfx Interactive社の意向によって、国内メーカーによる製品化は不可能になった。現在のところ、Voodoo3搭載カードを入手するには、Webサイトで通信販売（electronics boutiqueやCOMP USAなど）を利用するか、販売代理店の日商エレクトロニクスが取り扱う輸入品を購入するしかない。なお、日商エレクトロニクスは、日本語版（日本語マニュアル付き）の販売も予定しており、ユーザーサポートも同社が行う。

画面のプロパティはVoodoo Bansheeとほぼ同じで、ここでガンマ調整が行える

Voodoo3搭載カードの主な仕様

型番	Voodoo3 2000 AGP／PCI	Voodoo3 3000 AGP	Voodoo3 3500 AGP
動作周波数	143MHz	166MHz	183MHz
RAMDAC	300MHz	350MHz	350MHz
ビデオメモリー	SDRAM（16MB）		
最大解像度	2048×1536ドット		
対応API	Glide、OpenGL、Direct3D		
対応OS	Windows 95／98／NT 4.0		
バスタイプ	AGP 2×／PCI	AGP 2×	AGP 2×
TV-OUT	×	○	○
価格	1万9,800円	2万7,100円	※249.99ドル
発売時期	発売中	発売中	※5月15日
問い合わせ先	日商エレクトロニクス コンピュータ事業部 TEL 03-3544-8231 http://www.tradepia.or.jp/negr/3dfx/		

※Voodoo3 3500についてはelectronics boutiqueの価格と発売日を載せている

高解像度での描画性能は魅力だがAGPテクスチャリングは未対応

Voodoo3は、これまでに築き上げてきたVoodooファミリーの技術を集大成し、パフォーマンスの向上に努めたチップといえる。そのため、特に新しい技術は取り入れられていない。Voodoo Bansheeの後継機といった印象が強く、Voodoo3を簡単に言ってしまえば、350MHzのRAMDACと二つのテクスチャーユニットを内蔵し、さらに動作クロックを高めたVoodoo Bansheeである。パフォーマンスはVoodoo2のSLIモードとさほど変わらないが、Voodoo2とはメモリーインタフェースが異なっており、1280×1024ドット以上の高解像度がサポートされる。

今後の3Dゲームに求められるのは、高い処理速度を保ったまま、より精細にグラフィックを表現することである。実際に、3Dチップメーカーのほとんどが、この観点に立って新チップをリリースしている。ところが、3dfx Interactive社だけは、このトレンドに対し非常に消極的であり、Voodoo3を含む全製品において、32ビットカラーレンダリングやAGPテクスチャリングといった重要な機能をサポートしていない。これらの機能は、より高精細なテクスチャーの表現を可能にするものであり、今後の3Dゲームのレベルアップには欠かせないものである。これについて同社は、Voodoo系のアーキテクチャーでは内部的に32ビットレンダリングを行っており、実際に表示されるグラフィックはディザリングを用いた擬似22ビットカラーで表現しているため、それほど問題はないという見解を示している。ところが、より大きなサイズのテクスチャーを扱うことについてのビハインドに対しては何も触れていない。

保守的ともとれるVoodoo3チップの仕様と、特殊な供給体制は、王座を守るには厳しいかもしれない。Voodoo3のリリースは、トレンドに沿った革新的な技術の必要性を、同社が身に染みて感じる良い機会となりそうだ。

今後登場する主なGlide対応ゲーム

ゲーム名	開発元	発売元	発売時期
フライ！	Terminal Reality社	P&A	1999年5月
HEAVY GEAR Ⅱ	アクティビジョン	アクティビジョン	1999年5月
UNREAL TOURNAMENT	Epic Megagames社	ソースネクスト	1999年5月
DESCENT Ⅲ	Outrage社	Interplay Productions社	1999年6月
SLAVE ZERO	Accolade社	Accolade社	1999年6月
MAX PAYNE	Remedy Entertainment社	P&A	1999年6月
DUKE NUKEM FOREVER	3DRealms社	GT Interactive社	1999年9月
MESSIAH	Shiny Entertainment社	Interplay Productions社	1999年9月
DIABLO 2	Blizzard Entertainment社	Cendant Software社	1999年11月
ULTIMA Ⅸ：ASCENSION	Origin Systems社	エレクトロニックアーツ	1999年後半

※発売時期はアメリカでの予定を記載しています

HEAVY GEAR Ⅱ

GlideとDirect3Dをサポートするタイトル。32ビットカラーにも対応しているが、残念ながらGlideモードでは32ビットカラーでプレイできない

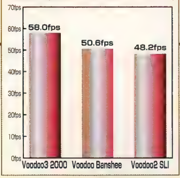
パフォーマンスの向上は見られるが一部の計測でVoodoo2 SLIに敗北

Voodoo3の特性とパフォーマンスを調べるために、「QUAKE Ⅱ」と「TUROK 2：SEEDS OF EVIL」(以下、TUROK 2)を用いてベンチマークテストを行った。テストに使用した機材は、Voodoo3 2000 AGP、Monster Fusion Z100(Voodoo Banshee)、Monster3DⅡ 12MB(Voodoo2)の3種類であり、ドライバはそれぞれ3月28日現在で最新のものを使用した。Voodoo3 3000 AGPについては、発売日が当初の予定より1週間以上遅れたため、今回の評価には間に合わず、エントリーモデルのVoodoo3 2000でしか評価ができなかったことを最初に断っておく。

ベンチマークの結果は下表に示すとおりだ。この結果から読み取れるのは、Voodoo3がVoodoo BansheeとVoodoo2の良いところをしっかりと受け継いでいるということだ。具体的に見ていくと、まずQUAKE Ⅱでは、Voodoo3 2000とMonster3DⅡ(SLI)が圧倒的に優位に立っている。これは、QUAKE Ⅱがマルチテクスチャリングを用いているためであり、テクスチャーユニットを二つ搭載するこの2機種が強さを見せた。この結果から、Voodoo Bansheeで弱かったマルチテクスチャリングが、Voodoo3では完全に克服されたということになる。一方のTUROK 2では、メモリー転送効率の高いVoodoo3 2000が強さを発揮した。

テスト結果をまとめると、Voodoo3 2000は、速度的なパフォーマンスではVoodoo2のSLIモードに一部の項目で追い抜かれてはいるが、高解像度のサポートを考慮すれば、その強さはほかの2機種を圧倒する。さらに、今回テストに用いたVoodoo3 2000がエントリーモデルであることを考えれば、Voodoo3がVoodooファミリーの中で最高峰に位置するのは確実だ。

TUROK 2 (Glideモード、1024×768ドット)



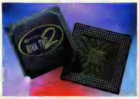
Voodoo3のパフォーマンステスト

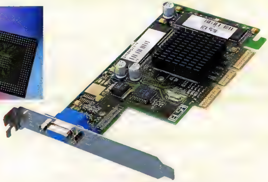
	Voodoo3 2000	Voodoo Banshee Monster Fusion Z100	Voodoo2 SLI Monster3DⅡ 12MB	Voodoo2 Monster3DⅡ 12MB
QUAKE Ⅱ(3Dfx OpenGLモード、800×600ドット)	92.6fps	44.4fps	96.7fps	56.1fps
QUAKE Ⅱ(3Dfx OpenGLモード、1024×768ドット)	64.7fps	28.6fps	69.3fps	－
QUAKE Ⅱ(3Dfx OpenGLモード、1280×960ドット)	43.4fps	19.5fps	－	－
QUAKE Ⅱ(3Dfx OpenGLモード、1600×1200ドット)	28.8fps	11.6fps	－	－
TUROK 2(Glideモード、800×600ドット)	67.1fps	65.6fps	59.0fps	49.9fps
TUROK 2(Glideモード、1024×768ドット)	58.0fps	50.6fps	48.2fps	－
TUROK 2(Glideモード、1280×1024ドット)	39.1fps	31.6fps	－	－

計測環境：CPU／PentiumⅡ 450MHz、メモリー／128MB、OS／Windows 98+DirectX 6.1

Riva TNT2

1998年冬に発売されたRiva TNT搭載カードは、すでに32ビットカラーレンダリングをサポートしていたが、当時は対応ゲームが少なかったこともあり、それほど大きく注目されなかった。しかし、1999年になってからの3Dゲームの進化は32ビットを必要とし、Riva TNT／TNT2のポテンシャルが生かせる環境がそろった。好敵手Voodoo3が32ビットをサポートしていない今、Riva TNT2は独走体制に入る。





写真はエルザ ジャパンのSynergyⅡ

32ビットカラーが追い風になるか？

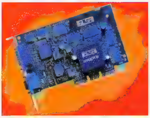
Riva TNTの問題点を克服して完成度の高いビデオチップが誕生

Riva TNT2は、真新しい機能の装備はないが、バランスのとれたビデオチップに仕上げられている。1998年と同様に、3dfx Interactive社のVoodoo3と並んで、1999年のビデオカードのマーケットをけん引することは間違いない。最大の注目点は、製造プロセスが0.35μから0.25μになったことによる動作周波数の向上、AGP 4×モードへの対応によって、大幅なパフォーマンスアップを実現したことだ。また、レンダリング用のパイプライン処理についても改善されており、2本のパイプラインの独立性を高めることで、処理の高速化を実現している。

Riva TNTは発熱が大きく、出荷開始当初は熱問題が不安材料となっていたこともあって、ビデオカードメーカーは動作周波数を落として製品化したメーカーもあった。しかし、製造プロセスが0.25μになったことで、この問題もクリアされた。

ビデオメモリーは、最大32MBのSDRAMまたはSGRAMをサポートし、最大解像度は2048×1536ドットで、32ビットトゥルーカラー表示（2D／3D）が可能。3Dレンダリングにおいて32ビットカラーをサポートしているため、ライバルのVoodoo3に対するアドバンテージになるだろう。

大容量テクスチャーへの対応も、AGPテクスチャリング、シングルパスマルチテクスチャリングのフィーチャーで万全。トライリニア／アニソトロピックフィルタリングもサポートしており、3Dゲームのグラフィックの進化にじゅうぶん対応していけるだろう。



ゲーム向けに製品化されるエルザ ジャパンの「ERAZOR Ⅲ」。16MB版と32MB版が製品化されるが、パッケージ入りで店頭販売されるのは32MB版のみ。16MB版についてはOEM向けにバルクで出荷される

Riva TNT2搭載カードの主な仕様

	ERAZOR Ⅲ 32MB	ERAZOR Ⅲ 32MB TV-IN／OUT付き	ERAZOR Ⅲ 16MB	Synergy Ⅱ 32MB	Synergy Ⅱ 16MB	Magic TNT2	Magic TNT2
動作周波数	未定	未定	未定	未定	未定	140MHz	
ビデオメモリー	SDRAM(32MB)	SDRAM(32MB)	SGRAM(16MB)	SDRAM(32MB)	SGRAM(16MB)	SGRAM(32MB)	SDRAM(16MB)
メモリークロック	未定	未定	未定	未定	未定	160MHz	
RAMDAC	300MHz					300MHz	
最大解像度	1920×1200ドット					2048×1536ドット	
対応API	OpenGL、Direct3D					OpenGL、Direct3D	
対応OS	Windows 95／98／NT 4.0					Windows 95／98／NT 4.0	
CPUへの最適化	PentiumIII（ストリーミングSIMD拡張命令）、K6-2／K6-III（3DNow!）					同左	
バスタイプ	AGP 4×					AGP 4×	
価格	オープンプライス					オープンプライス	
発売時期	5月中旬			5月下旬		5月中旬	
問い合わせ先	エルザ ジャパン TEL 03-5765-7391 http://www.elsa.com/JAPAN/					インフォマジック TEL 03-5325-6516 http://www.infomagic.co.jp/	

※Magic TNT2の仕様は変更される可能性があります

3月にビデオチップが正式発表された際には、動作周波数とメモリークロックは明らかにされなかったが、ラインナップとしては3種類程度用意されることになりそうだ。動作周波数は125／140／175MHzで、メモリークロックは150／160／200MHzといったレンジでチューニングされるものと思われる。

このように、Riva TNT2のスペックは、完全に技術トレンドと合致しており、ゲーム用途での盲点は特に見当たらない。Riva TNTを使っていたユーザーが、不満に思っていた課題をことごとくクリアすることで、完成度の高いビデオチップとなっている。

16MB版と32MB版の二つが登場 5月中旬には2、3万円で購入可能

今回評価に使用したRiva TNT2搭載カードは、エルザ ジャパンとインフォマジックの製品だが、そのほかダイアモンド・マルチメディア・システムズ、カノープス、クリエイティブメディア、メルコなどが製品の出荷を予定している。アメリカではGuillemot社が、4月25日出荷予定のRiva TNT2搭載カードの注文をインターネット上で受け付けており、16MB版が149.99ドル、32MB版が229.99ドルで販売されている。同社は、Riva TNTの廉価チップRiva Vantaを搭載したビデオカード（89.99ドル）の販売も行っているが、ビデオメモリーが8MBと、Riva TNTよりスペックが低い上、ビジネス用途をターゲットとしているため、ゲーム用にはやや魅力に欠ける。

エルザ ジャパンの製品ラインナップは、ゲーム用途（Windows 98）向けの「ERAZOR Ⅲ」とワークステーション（Windows NT）向けの「Synergy Ⅱ」の二つが用意されており、どちらも16MB版と32MB版が製品化される。出荷予定時期はERAZOR Ⅲが5月中旬で、Synergy Ⅱは5月下旬となっている。

また、ドライバは、ストリーミングSIMD拡張命令と3DNow!に最適化されたものが添付される予定であるため、PentiumIIIやK6-IIIのユーザーであれば、さらに上のパフォーマンスでゲームが楽しめるはずだ。

今後登場する主なOpenGL対応ゲーム

ゲーム名	開発元	発売元	発売時期
KINGPIN	Xatrix Entertainment社	P&A	1999年5月
UNREAL TOURNAMENT	Epic Games社	ソース	1999年5月
DESCENT 3	Outrage社	Interplay Productions社	1999年6月
QUAKE III ARENA	id software社	アクティビジョン	1999年6月
TEAM FORTRESS 2	Valve Entertainment社	Sierra Studios社	1999年6月
ANACHRONOX	Ion Storm社	アイドス・インタラクティブ	1999年7月
WHEEL OF TIME	Epic Games社	GT Interactive社	1999年7月
DAIKATANA	Ion Storm社	アイドス・インタラクティブ	1999年9月
DUKE NUKEM FOREVER	3DRealms社	GT Interactive社	1999年9月
FLANKER 2.0	Mindscape社	メディアクエスト	未定

KINGPIN

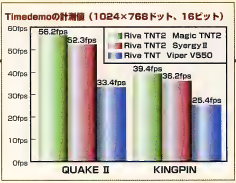
QUAKE IIエンジンを採用したOpenGL対応ゲーム　キャラクターの洋服や入れ墨など、テクスチャーを多用して精細に表現している

最大70%の高速化を実現 TNT2はXGA以上の解像度がベスト

Riva TNT2のベンチマークテストに使用したのはエルザ ジャパンのSynergy II 16MB版とインフォマジックのMagic TNT2 16MB版で、どちらも製品出荷前のサンプルであるため、ビデオチップの動作周波数、メモリーの種類、容量、クロックが製品版とは異なる。Magic TNT2については、ビデオチップが140MHz、ビデオメモリーが160MHzで動作しているが、5月中旬に予定されている製品出荷時には、クロックが引き上げられる可能性もある。また、16MB版については、パソコンメーカーへのOEM用に出荷されるのみで、店頭で購入できるのは32MBのSGRAMを搭載したものになりそうだ。ドライバについても同様で、製品出荷時には、さらにチューニングが施されたバージョンが添付されるものと思われる。

テストは、比較対象としてRiva TNTを搭載したViper V550を用意し、QUAKE IIとKINGPINのTimedemoを計測した。KINGPINはQUAKE IIエンジンを使用したOpenGL対応ゲームだが、計測値を見てもらえばわかるように、QUAKE IIより処理が重くなっている。

Riva TNT2とRiva TNTの性能の差は明らかで、Riva TNT2の方が最大で70%も高いフレームレートを出している。特に、解像度を1024×768ドット以上に設定した場合の性能向上の割合が高くなっており、Riva TNT2を使ってゲームをプレイする場合、使用するCPUにもよるが、この解像度以上に設定するのが最適だと言えるだろう。



Riva TNT2のパフォーマンステスト

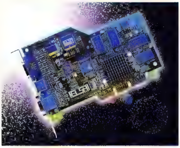
	Riva TNT2 Synergy II 16MB	Riva TNT2 Magic TNT2	Riva TNT Viper V550
QUAKE II（OpenGLモード、800×600ドット）	74.4fps（+26%）	72.4fps（+23%）	59.1fps
QUAKE II（OpenGLモード、1024×768ドット）	52.3fps（+57%）	56.2fps（+68%）	33.4fps
QUAKE II（OpenGLモード、1280×960ドット）	33.6fps（+41%）	34.2fps（+43%）	23.9fps
QUAKE II（OpenGLモード、1600×1200ドット）	22.2fps（+40%）	26.2fps（+65%）	15.9fps
KingPin（OpenGLモード、800×600ドット）	40.7fps（+7%）	41.0fps（+8%）	37.9fps
KingPin（OpenGLモード、1024×768ドット）	36.2fps（+43%）	39.4fps（+55%）	25.4fps
KingPin（OpenGLモード、1280×960ドット）	28.7fps（+35%）	31.7fps（+49%）	21.3fps
KingPin（OpenGLモード、1600×1200ドット）	20.2fps（+38%）	24.8fps（+70%）	14.6fps

計測環境：CPU／Pentium II 450MHz、メモリー／128MB、OS／Windows 98+DirectX 6.1
※かっこ内の数値は、Riva TNTの計測値と比較した場合の比率

S3TC対応ソフトの登場で注目を集める

Savage4

1998年に投入されたSavage3Dは、採用したビデオカードメーカーが少なく、S3社にとって不本意な結果に終わったが、後継チップのSavage4は違う。Voodoo3がビデオカードメーカーに供給されなかったことも影響して、ダイアモンド・マルチメディア・システムズやクリエイティブメディアなどが製品化を予定している。「QUAKE Ⅲ ARENA」がS3TCに対応することもあって、ゲーム用途でも注目度は高い。



写真はエルザ ジャパンのWINNER Ⅱ

動作周波数はVoodoo3 2000並み 3D描画機能はVoodoo3以上

Savage3Dと同じく0.25 μ で製造されるSavage4には、Savage4 ProとSavage GTの2種類のチップが用意されている。フィーチャーされる機能に差はないが、Savage4 Proは最大メモリー容量が32MB、動作周波数は143MHzでAGP 4×をサポート、Savage GTは最大メモリー容量が16MB、動作周波数は125MHzでAGP 2×モードをサポートしている。内蔵RAMDACはどちらのチップも300MHzで、MPEG2デコードのサポート、そしてデジタルフラットパネル向けの出力も搭載している。また、シングル構成ながら128ビットの3Dパイプラインを備え、32ビットカラーレンダンリング、シングルパスマルチテクスチャリング、AGPテクスチャリング、32ビットのZバッファー、そして各種フィルタリングのサポートにより、競合他社のビデオチップと比較してもじゅうぶんなスペックと機能を備えている。ドライバについては、ストリーミングSIMD拡張命令と3DNow!に最適化される予定だ。

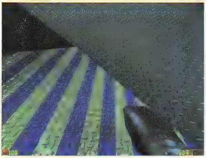
写真のような大容量テクスチャーの描画を可能にするS3TC

Savage4の最大の特徴は、リアルタイムのテクスチャー圧縮／伸張を可能にするS3TC（S3 Texture Compression）だ。他社のビデオチップの場合、大容量テクスチャーをリアルタイムで処理するためには、AGPテクスチャリングを使っているケースが多いが、テクスチャーのデータ量が増えるとボトルネックが生じる。そこで、テクスチャーデータを最大1／6に圧縮して転送・保存し、大容量テクスチャーのハンドリングを可能にするのがS3TCだ。

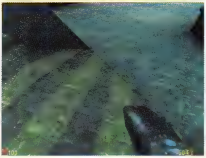
これまで、S3TC対応ゲームといえば「UNREAL」しかなかったが、「HALF-LIFE」がパッチの配布でS3TCをサポートするほか、「UNREAL TOURNAMENT」「QUAKE Ⅲ ARENA」「EXPENDABLE」「ANACHRONOX」「TRUESPACE」などの新作タイトルでもS3TCへの対応が予定されている。

S3TCは、大容量テクスチャーを扱うことで3D表現の高度化に非常に大きく寄与することが認知されてDirectX 6にも採用されたが、Voodoo3やRiva TNT2ではサポートされていない。しかし、p.109で紹介したように、今夏以降に登場するビデオカードはテクスチャー圧縮機能（一般名称はDXTn）をサポートする見込みであるため、対応ゲームの数も順次増えると思われる。

UNREAL TOURNAMENT（S3TC版）



UNREAL TOURNAMENT（オリジナル版）



金属製の床を描画したものだが、テクスチャーデータの容量によってここまで質感が変わってくる。S3TCを使った場合、実写並みのクオリティに仕上がるようだ

製品は4～5月に出荷開始 価格は1万8,000円以下に

ビデオカードメーカーに不評だったSavage3Dと打って変わって、Savage4搭載カードは国内外の多くのビデオメーカーから発売される見込みだ。国内で製品の出荷を予定しているのは、アイ・オー・データ機器、エルザ ジャパン、ダイアモンド・マルチメディア・システムズ、クリエイティブメディアなどである。

エルザ ジャパンは、Savage4 Proを搭載したビデオカード「WINNER Ⅱ」を5月中旬に出荷する予定だが、ビデオメモリーの容量によって16MB版と32MB版の二つが製品化される。ただし、パッケージ入りで店頭販売されるのは32MB版のみで、16MB版についてはOEM向けにバルクで出荷される。

ダイアモンド・マルチメディア・システムズは、Savage4 Proを搭載した「StealthⅢ S540」の出荷を予定しているが、アメリカで発表されている仕様によると、搭載メモリーが16MBとなっている。また、クリエイティブ・テクノロジーが3月に発表したリリースで、価格が129.99ドルに設定してあることから、国内では1万8,000円程度で販売されるものと思われる。

Savage4搭載カードの主な仕様

	WINNER Ⅱ 32MB	WINNER Ⅱ 16MB	StealthⅢ S540
ビデオチップ	Savege4 Pro		Savage4 Pro
動作周波数	143MHz		143MHz
ビデオメモリー	SDRAM（32MB）	SDRAM（16MB）	SDRAM（16MB）
メモリークロック	143MHz		143MHz
RAMDAC	270MHz		270MHz
最大解像度	1920×1440ドット		1920×1440ドット
対応API	OpenGL、Direct3D		OpenGL、Direct3D
対応OS	Windows 95／98／NT 4.0		Windows 95／98／NT 4.0
CPUへの最適化	PentiumIII（ストリーミングSIMD拡張命令）、K6-2／K6-III（3DNow!）		PentiumIII（ストリーミングSIMD拡張命令）、K6-2／K6-III（3DNow!）
バスタイプ	AGP 4×		AGP 4×
価格	オープンプライス		未定
発売時期	5月中旬		5月
問い合わせ先	エルザ ジャパン TEL 03-5765-7391 http://www.elsa.com/JAPAN/		ダイアモンド・マルチメディア・システムズ TEL 03-5695-8401 http://www.diamondmm.co.jp

画質優先で根強い人気を誇る
Matrox G400

Millennium G200は2D／3Dともに安定した性能を持ち、画質の高さから同カードを支持するゲーマーは多い。その後継ビデオカードとなるのがMillennium G400だが、3D描画のパフォーマンスについては、残念ながらRiva TNT2やVoodoo3には及ばないものと思われる。その代わり、画質についてはEnviroment Mapped Bump Mappingのサポートなどでさらに磨きがかかり、個性的なビデオカードとして製品化されそうだ。

写真はMillennium G400

1枚のビデオカードでマルチモニター環境を実現可能

Matrox G400は、製造プロセスが0.25μで、高性能の3Dレンダリングエンジンを搭載するなど、1999年の基本トレンドをしっかりと押さえたビデオチップである。ネーミングからはG200の延長を感じさせるが、3D描画性能の向上に比重を置いた、いい意味で期待を裏切るまったく別物のチップに仕上がっている。

G400は256ビットDual Busアーキテクチャーを採用、動作周波数は125MHz、メモリークロックは160MHz程度が予定されている。RAMDACは300MHzで、最大32MBのSDRAM／SGRAMに対応。AGPは2×／4×の両モードをサポートする。ハードウェアDVDデコードにも対応し、TV信号出力とデジタルフラットパネルインタフェースを搭載する。

また、新たに搭載した"デュアルヘッドディスプレイ"機能は大変ユニークだ。これは、シングルチップで2台のディスプレイに映像を出力する機能で、従来、一部のワークステーションにだけ採用されていた機能だ。アナログモニターとTV、アナログモニターとフラットパネルなど、いろいろな組み合わせで2系統同時出力が可能となる。

Bump Mappingのサポートで描画クオリティが大幅に向上

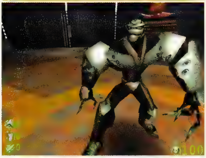
G400は、3Dレンダンリング機能が大幅に強化され、マルチテクスチャーもサポートした。新たに開発されたレンダリングエンジン"3D Rendering Array Processer"は、G200の3倍にあたる500万ポリゴン／秒の描画能力を持ち、32ビットカラーレンダリング（最大解像度は2058×1536ドット）もサポートしている。

大容量テクスチャーへの対応として、シングルパスマルチテクスチャリング機能、そしてAGPテクスチャリング機能をフィーチャーしている。これらによって、3Dレンダリングスペックは、Riva TNT2やVoodoo3と並んだ。

表現や画質への対応も万全だ。バイリニア／トライニリア、さらにアニソトロピックフィルタリングをサポート、さらに同社のチップでは初めてEnviroment Mapped Bump Mappingやステンシルバッファーに対応した。Rage 128GLやRiva TNTはエミュレーションでしか対応していない、Enviroment Mapped Bump Mappingの機能については、「DESCENT 3」「SLAVE ZERO」「EXPENDABLE」「MESSIAH」などで威力を発揮する。ここに掲載したSLAVE ZEROの画像を見てもらえば分かるとおり、3Dで描画される物体がよりリアルに表現されることになる。

対応APIはOpenGLとDirectX 6で、ようやくOpenGL ICDがフルサポートされることになった。もちろん、ストリーミングSIMD拡張命令と3DNow!に最適化される予定だ。

SLAVE ZERO(Bump Mappingがオンの場合)



SLAVE ZERO(Bump Mappingがオフの場合)

G400のEnviroment Mapped Bump Mappingの効果を見せるためのデモ画面。ロボットのボディを構成している金属部品の質感が、一変していることに驚かされる

製品はMillennium G400のみ 最上位のG400 MAXも追加発表

Matrox G400搭載カードの主な仕様

	Millennium G400 32MB	Millennium G400 16MB	Millennium G400 8MB
動作周波数	125MHz		
ビデオメモリー	32MB	16MB	8MB
メモリークロック	160MHz		
RAMDAC	300MHz		
最大解像度	2048×1536ドット		
対応API	OpenGL、Direct3D		
対応OS	Windows 95／98／NT 4.0		
CPUへの最適化	PentiumIII（ストリーミングSIMD拡張命令）、K6-2／K6-III（3DNow!）		
バスタイプ	AGP 4×		
価格	約250ドル	未定	OEMのみ
発売時期	7～8月		
問い合わせ先	インフォマジック TEL 03-5325-6516 http://www.infomagic.co.jp/ シネックス TEL 03-5688-3557 http://www.synnex.co.jp/		

ビデオチップとビデオカードはMatrox Graphics社が自社製造しているが、同社は日本法人を持たないため、国内向けにはインフォマジックとシネックスの両販売代理店を通して販売される。

Matrox Graphics社の製品は、これまではパフォーマンス重視のMillenniumとマルチメディア用途向けのMystiqueという二つのラインナップで構成されていたが、G400についてはMillenniumのみとなる。ビデオメモリーの容量によって、32MB版、16MB版、8MB版（OEMのみ）の3種類が用意される予定で、32MB版については250ドル程度で発売される見込み。

また、4月7日に開催されたWinHEC 99では、新たにMatrox G400 MAXが発表された。ノーマルのG400との違いは、RAMDACが300MHzから360MHzに引き上げられたことと、3Dの描画性能を約30%向上させている点にある。

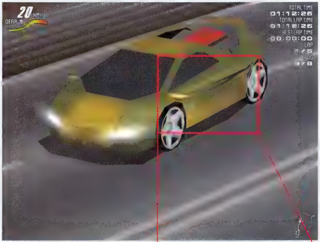
製品出荷時期については、G400とG400 MAXのどちらも1999年第2四半期と発表されているが、日本でビデオカードが発売されるのは7月ころになりそうだ。

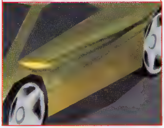
ゲームはついにトゥルーカラーの領域に
32ビットグラフィックのインパクト

パフォーマンス比較では甲乙つけがたいRiva TNT2とVoodoo3だが、画質を比較してみると、意外にくせがあることに気付く。ここでは「MOTORHEAD」と「UNREAL」を使って、Riva TNT/TNT2、Voodoo2/3の四つで画質比較を行ってみた。画面の解像度はすべて1024×768ドットにして、32ビットカラーに対応しているMOTORHEADについては、Riva TNT/TNT2で32ビット、Voodoo2/3は16ビットで撮影している。

MOTORHEAD

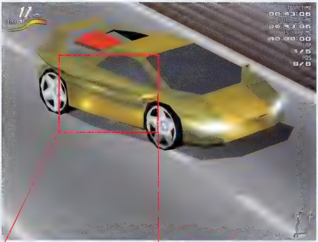
Riva TNT2（Direct3D、32ビット）

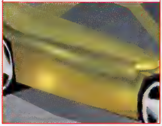




32ビットカラーを使用することで、深い階調が表現されている。Riva TNT2特有のやや暗い画質も、ヘッドライトの効果を引き立てる結果となっている。ライトが車体に反射する様子も再現され、メタリック感がよく出ている

Voodoo3（Glide、16ビット）





ヘッドライトの光や、車体のメタリック感はよく再現されているが、明暗の差が小さいために、画面全体で奥行き感が不足し、平坦な印象を受ける

Riva TNT（Direct3D、32ビット）

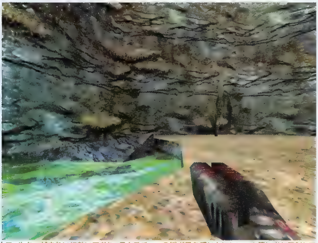
Riva TNT2とほぼ同等の画質。明暗の差がはっきりと描画され、車体の細部まで陰影と光の反射が描き込まれている

Voodoo2（Glide、16ビット）

Voodoo3とほぼ同じ画質だが、16ビットカラー描画のため、表現の平坦さは否めないが、光源処理や車体への移り込みなどはこちらの方がしっかりと表現されている

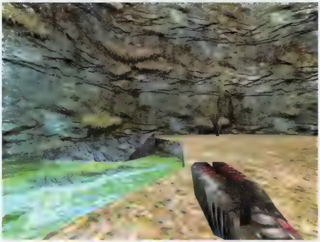
UNREAL

Riva TNT2（Direct3D、16ビット）



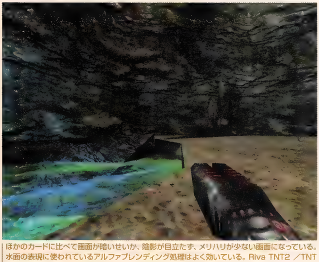
フィルターがきれいに効いており、テクスチャーの継ぎ目を感じさせない。水面に光が反射している様子も美しく表現されている

Riva TNT（Direct3D、16ビット）



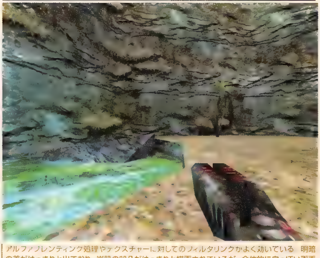
フィルターの効き方が若干違うようだが、Riva TNT2とほぼ同等の画質。アルファブレンディング処理はしっかりと効いており、水面の明るさが引き立っている

Voodoo3（Glide、16ビット）



ほかのカードに比べて画面が暗いせいか、陰影が目立たず、メリハリが少ない画面になっている。水面の表現に使われているアルファブレンディング処理はよく効いている。Riva TNT2／TNTに比べるとポリゴンの継ぎ目がやや目立ち、地面はぼやけた印象になる

Voodoo2 SLI（Glide、16ビット）



アルファブレンディング処理やテクスチャーに対してのフィルタリングがよく効いている。明暗の差がはっきりと出ており、岩肌の凹凸がはっきりと描画されているが、全体的に白っぽい画面になってしまった

32ビットカラーのメリットを再認識　Glideの優位性はなくなりつつある

上記の画面を見て分かるとおり、今回、画質比較に使用した4種類のカードは、どれも優れた描画能力を持っている。注目すべき点は、32ビットトゥルーカラーでレンダリングする能力を持つRiva TNT／TNT2カードと、24ビットカラーレンダリング能力しか持たないVoodoo2／3カードの描画能力の違いだ。

32ビットカラーに対応した「MOTORHEAD」では、Riva TNT／TNT2搭載カードとVoodoo2／3搭載カードの違いが明らかに出ている。特に、車体へのライトの反射や、物体の映り込みを精緻に描画することによって、車体のメタリックな質感をリアルに再現する点などについては、32ビットカラーの効果が大きい。

逆に、16ビットカラーモードしかないUNREALでは、TNT／TNT2とVoodoo2／3の間で画質に際立った違いはない。しかし、画面の明暗など、細かいところで微妙な表現の差が表れる結果となった。また、今回使用した画像で見る限り、Direct3DモードとGlideモードでの画質の差はほとんど見られない。

この春、購入すべきビデオカードはこれだ

ベンチマークテストの結果と考察

今春登場するビデオカードで、最も注目されているのはVoodoo3とRiva TNT2と考えて間違いないが、現在持っているVoodoo2やRiva TNTと比較して、どこがどのくらい優れているのか。Direct3D対応ベンチマークソフト「3DMark 99 MAX」を使ってテストしてみた。Voodoo3とRiva TNT2のドライバは製品レベルのものではないが、潜在能力の一端を確認することができるだろう。

総合評価で1位はRiva TNT2 Bump Mappingの処理で差がつく

テストしたビデオカードは、Voodoo3 2000 AGP、Synergy II(Riva TNT2)、Magic TNT2を筆頭に、Voodoo2(SLI)、Voodoo Banshee、Riva TNT、Rage 128GLを搭載したカードを使って行った。結論から先に言うと、ベンチマークテストの1位がRiva TNT2、僅差ながら2位がVoodoo3 2000、3位がVoodooo2 SLI、4位がRage 128GLという結果になった。

16MB以上のテクスチャーレンダリングスピードを見ると、Riva TNT／TNT2がVoodoo系チップ搭載カードをはるかに上回るフレームレートを出している。大容量のテクスチャーを扱うゲームを快適にプレイするには、AGPテクスチャリングをサポートしているRiva TNT／TNT2カードが向いているということになる。

Voodoo3はGame-1 RaceでRiva TNT2と同じ、またGame-2 First PersonでもRiva TNT2に近いフレームレートを出しているため、3DゲームをXGA程度の解像度で楽しむにはじゅうぶんな性能を持っていることが分かる。また、Voodoo2 SLIでも同程度の結果が出ていることにも注目しておきたい。

Bump Mappingのテストは、処理のステップ数により、合計三つのテストが用意されている。3-passよりも2-pass、さらに1-passの方が処理速度は速い。ただし、Bump Mappingを一つもしくは二つのパスで処理するためにはマルチテクスチャー機能が必要となる。テスト結果を見れば分かるが、Bump Mappingを1ステップで処理する機能を持たないVoodoo系カードでは、複数の処理が必要となり、実際の3Dゲーム上では処理速度が遅い、もしくは処理が省略されて、描画の荒い画面になってしまうことになる。p.115でも触れたが、今後はBump Mappingの処理が必要になるゲームが多数登場してくるため、Voodoo系カードを使っているゲーマーは、覚悟しておく必要がある。

今回のテストは消化不良 製品版を使って再テストが必要

結果をひととおり見ると、Riva TNT2とVoodoo3は確かに、比較に使ったカードに比べて高いスコアを出しているが、ずば抜けて優れた結果を出しているわけではない。ちなみに、今回テストに使用したSynergy IIは、動作周波数やメモリークロックが変更になる(引き上げられる)可能性があり、本来のパフォーマンスを出しきっているとは言えない。評価版のドライバを使用したVoodoo3 2000についても同様のことが言える。

それでも、Riva TNT2は、Riva TNTに比べて約30%ものパフォーマンスの向上が見られるため、春以降に登場する3Dゲームを快適にプレイするためには、Riva TNT2を中心に買い替えを検討するべきだろう。

16MBのテクスチャーレンダリングスピードで、Riva TNT2を上回る結果を残しているRage 128GLについても注目しておきたい。アニソトロピックフィルタリングはサポートしていないものの、それ以外の計測項目の内、半数以上でRiva TNTを上回っている。また、ATIテクノロジーズは、4月7日に開催されたWinHEC 99で新チップ「Rage 128Pro」を発表しており、同チップについては、新たにアニソトロピックフィルタリングをサポートしている。3Dの処理速度については50%ものパフォーマンスアップを図っているとのことなので、Riva TNT2の強力なライバルになることが予想される。

今回の評価では、Riva TNT2とVoodoo3の本来のパフォーマンスが引き出せたとは思えないため、次号以降で改めてテストする機会を設けたいと思う。焦って買って失敗しないよう、続報を待ってほしい。

3DMark 99 MAX (1024×768ドット、16ビット、Direct3D)

	Voodoo3 2000	Voodoo2 SLI Monster3D II	Voodoo Banshee Monster Fusion Z100	Riva TNT2 Synergy II 16MB	Riva TNT2 Magic TNT2 16MB	Riva TNT Viper V550	Rage 128GL RAGE Magnum
3DMark Result (単位:3DMarks)	3816	3463	2932	3836	3590	2921	3273
Game1-Race	37.2fps	36.0fps	30.8fps	37.2fps	36.5fps	24.8fps	31.9fps
Game2-First Person	39.2fps	33.3fps	27.9fps	39.6fps	39.0fps	35.6fps	33.6fps
Fill Rate	128.0MTexels/s	146.8MTexels/s	94.6MTexels/s	97.3MTexels/s	121.5MTexels/s	78.4MTexels/s	92.3MTexels/s
Fill Rate With Multi-Texturing	244.5MTexels/s	289.8MTexels/s	95.2MTexels/s	251.3MTexels/s	221.7MTexels/s	143.2MTexels/s	119.2MTexels/s
2MB Texture Rendering Speed	149.6fps	250.3fps	136.6fps	202.4fps	205.4fps	110.6fps	108.4fps
4MB Texture Rendering Speed	134.4fps	25.7fps	114.4fps	145.4fps	153.3fps	65.7fps	103.5fps
8MB Texture Rendering Speed	114.1fps	12.7fps	87.6fps	93.0fps	96.7fps	36.3fps	83.9fps
16MB Texture Rendering Speed	5.8fps	6.4fps	3.4fps	46.0fps	22.4fps	21.3fps	65.9fps
32MB Texture Rendering Speed	2.8fps	2.7fps	1.7fps	24.9fps	16.9fps	16.7fps	33.5fps
Bump Mapping Emboss, 3-pass	80.3fps	85.0fps	54.3fps	58.4fps	68.3fps	42.4fps	43.0fps
Bump Mapping Emboss, 2-pass	107.0fps	114.1fps	N/A	74.7fps	91.2fps	53.2fps	47.2fps
Bump Mapping Emboss, 1-pass	N/A	N/A	N/A	114.8fps	138.0fps	80.7fps	77.0fps
Point Sample Texture Filtering Speed	102.3%	101.7%	100.8%	101.0%	100.3%	101.5%	122.4%
Bilinear Texture Filtering Speed	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
Trilinear Texture Filtering Speed	92.1%	77.6%	96.7%	91.4%	97.7%	82.5%	85.4%
Anisotropic Texture Filtering Speed	N/A	N/A	N/A	91.3%	97.6%	82.4%	N/A
6 Pixel/individual (単位:KPolygons/s)	1116.3	1125.0	998.2	1119.0	1153.8	1094.0	995.9
6 Pixel/strips (単位:KPolygons/s)	1618.5	1327.0	1538.8	2530.3	2610.0	2459.7	982.8
25 Pixel/individual (単位:KPolygons/s)	1213.3	1195.4	845.2	999.5	980.8	823.8	958.1
25 Pixel/strips (単位:KPolygons/s)	1621.2	1365.9	1624.5	1208.5	1697.6	1292.8	935.5
50 Pixel/individual (単位:KPolygons/s)	1198.4	1104.0	563.0	650.2	593.1	496.1	825.8
50 Pixel/strips (単位:KPolygons/s)	1287.8	1115.4	1085.5	1055.5	1025.6	778.4	871.1
250 Pixel/individual (単位:KPolygons/s)	427.4	421.4	241.2	395.5	301.6	214.3	296.4
250 Pixel/strips (単位:KPolygons/s)	440.3	422.6	288.6	405.3	367.6	255.3	327.6
1000 Pixel/individual (単位:KPolygons/s)	122.2	126.5	77.6	105.8	97.8	65.0	89.1
1000 Pixel/strips (単位:KPolygons/s)	123.9	126.5	82.0	115.0	106.0	70.3	86.5

計測環境:CPU/Pentium II 450MHz、メモリー/128MB、OS/Windows 98+DirectX 6.1
※最も高い計測値に色を付けている

ゲーム業界をリードする開発者たちが集結 GDCで入手したビデオチップ最新情報

3月15日から19日までの5日間、アメリカのカリフォルニア州サンノゼ市で「第13回Game Developers Conference」が開催された。このイベントは、アメリカのゲーム産業を担う開発者や企業関係者およそ9,500人が一同に会し、自らの開発成果や市場の行方を語り合うという、非常にオープンな催しだ。ここでは会場で披露された最新ビデオチップのデモ風景を中心に、興味深い展示物などをレポートする。

最新ビデオチップの発表会と化したGDC セガ、任天堂など日系企業もバックアップ

数年前まで開発者によって自主運営されてきたGame Developers Conference（以下、GDC）も、ここ数年は企業からのスポンサーを受け入れることによって、非常に多面的なコンファレンスへと成長してきた。マイクロソフトやAMDなどおなじみの企業から、セガ・エンタープライゼスや任天堂などの新参の日系企業が、ゲーム開発者を自陣に引き入れようと、大きなパーティーやセミナーで積極的な勧誘を図る。

とくに目立つのが3dfx Interactive社やnVIDIA社を始めとするビデオチップメーカーで、近年ではE3やCOMDEXに先駆けて、GDCで新製品発表を行っている。今回もGDCの開催に合わせて、nVIDIA社がRiva TNT2を、Matrox Graphics社がMatrox G400を発表しており、展示会場ではさまざまなデモが行われた。ゲームの開発者が数多く集まるこの会合で、自社製品の利点を強調し、より多くの対応ソフトを増やしていくという図式だろう。

ゲームメーカーとの協力関係を模索するnVIDIA社

3dfx Interactive社とは、ほとんど正面からぶつかり合っているnVIDIA社のTNTシリーズ。GDCで発表したRiva TNT2は、メディアや開発者からの評判もよく、まさに飛ぶ鳥を落とす勢いである。

今回、nVIDIA社がソフト開発者向けに仕掛けたマーケティング戦略の中で、特に注目されるのが「The High I.Q.」（I.Q＝Image Quality）プログラムと呼ばれるものだ。これは、ビジュアルの優れたゲームタイトルを選出して、Riva TNT／TNT2の高いパフォーマンスを体験してもらおうというキャンペーンで、これに選ばれると、同社のWebサイトでソフトが販売されるなど、ゲームメーカーに対してさまざまな特権が得られる。3dfx Interactive社のように、独自APIのサポートという個性がない分だけ、知恵を絞って編み出された“差別化”のための工夫である。

同社のブースでは、High I.Q.選定タイトルとして「EXPENDABLE」「QUAKE Ⅲ ARENA」「DRAKAN」「ROLLCAGE」などが展示されていた。このほか、会場では「TEAM FORTRESS 2」が1on1（デスマッチ）で遊べるようになっており、一般初公開でもあったため、ブースは見物客が群がる盛況さだった。

同社がスポンサーとなって1日2回行われていたセミナーも、予約が必要なほど賑わっており、TNT2に対する開発者たちの期待の高さが伺えた。

GDCで初めて一般に披露されたRiva TNT2ビデオチップのクロック周波数は発表されなかったが、パフォーマンスはVoodoo3を上回る可能性が高い

自社製ビデオカードの発売を前に宣伝に注力する3dfx Interactive社

Riva TNT2やRage 128など、高性能なビデオチップが登場し、1999年の春以降は、早くもビデオカード市場で激戦が繰り広げられることが予想される。特に、32ビットカラーレンダリングやAGPテクスチャリングをサポートしないVoodoo3は後手に回ることなり、後継チップの登場まで何とかつなぎがほしいところだ。

そうした状況にある3dfx Interactive社が打ち立てたマーケティング戦略は、二つの柱によって支えられている。一つはSTB Systems社の買収、そしてもう一つは広告宣伝によってブランドをアピールすることだ。ビデオチップとビデオカードの開発と製造を自社で行うことで、製品の価格をコントロールしやすいビジネススタイルになったが、次に打つ手はVoodooというブランドの売り込みが必要になる。会社のロゴを“3Dfx”から“3dfx”に変更したのも、宣伝活動の一環である。3dfx Interactive社は、Voodoo3のプロモーションのために数億ドルの予算をかけてテレビCMを製作。GDCの会場でも3パターンのCMを流し、見物客の笑いを誘っていた。ちなみに、このCMは同社のWebサイトからダウンロードできる。

ソフトのライブラリーを数多く持っているだけあってGDCの同社のブースは、隣接するアップルコンピュータと肩を並べるくらい広く、「REQUIEM：AVENGING ANGEL」「UNREAL TOURNAMENT」など、多くのGlide対応ゲームを披露していた。そのほか、今後リリースされるGlide対応ゲームとしては、「DIABLO Ⅱ」「MESSIAH」「MIGHT AND MAGIC Ⅶ」「NASCAR 3」「VAMPIRE：THE MASQUERADE」などが挙げられるが、何と言っても、1998年末時点で、すでに500本ものGlide対応ソフトが発売されているというのが、Voodoo3の強みとなるだろう。

チップの性能をアピールすべきGDCで、ポスターの配布やテレビコマーシャルのビデオ上映など、宣伝ばかりが目立った3dfx Interactive社

日本人開発者も参加 特別講演で任天堂の宮本氏が登場

1998年に、アメリカでは栄誉ある"Academy of Interactive Science and Technology"で、初代の殿堂入りを果たした任天堂の宮本茂氏。今回のGDCでは1時間に及ぶ特別講演もこなして、ゲームデザイナーとしての自分のあり方を説いていた。最後にはこれからの業界の発展を願う呼びかけもなされ、アメリカやヨーロッパのそうそうたる開発者たちからスタンディングオベーションを受けていた。また、だれも予期していなかったが、宮本氏のカラーゲームボーイの最新作も少しだけ紹介され、ポケットカメラを使った写真合成のデモが行われた。これは、カメラを使って取り込んだ顔をキャラクターに張りつけ、ダンスなどをさせるソフトらしいが、タイトルや発売時期に関する説明は行われなかった。会場では、宮本氏自身の顔をセクシーな女性キャラのボディーに合成して、講演を聴いていた開発者から大きな笑いを取っていた。

講演後、宮本氏は本誌のインタビューに、「アメリカはゲームに対する評価が非常にフェアな国だと思いますね」と話してくれた。GDCという、垣根を越えた開発者たちの会合の存在には驚いていたようだ。

PlayStation2の発表も行われた

アメリカで、初めて"PlayStation2"の発表会が行われた。開発者からの拍手喝采を浴びていたが、気になるネットワーク機能の実装や価格に関する説明は行われなかった。今回の目的はあくまでゲーム制作ツールを開発してくれる会社を取り込むことにあったようだ

UNREAL TOURNAMENTの登場で注目度が高まるS3社

S3社の最新チップSavage4の特徴は、DirectX 6の標準テクスチャー圧縮技術として採用されたS3TC(S3 Texture Compression)、そして業界初のAGP 4×モードへの対応である。インテルとのクロスライセンス契約は今後10年に及ぶものであり、この間に資金提供を受けることになったため、業界標準技術を他社より先駆けて採用できる環境が整った。そのほかストリーミングSIMD拡張命令や3DNow!への積極的なサポート体制も整えており、ユーザーには堅実なチョイスとなるだろう。また、Alliance Semiconductor社やUMC社とのジョイントベンチャー、USCファシリティーを設立しており、すでに0.18μチップの製造に成功したことを発表。今後の動向が注目されるメーカーの一つだ。

S3TC技術の強みは、何と言っても2048×2048ドット・24ビットのテクスチャーの表示が可能なことで、圧縮能力は従来比6倍の性能を持っている。UNREAL TOURNAMENTは1GBものテクスチャーデータを使用すると言われており、今後のゲーム開発において、標準技術となることに、もはや疑いの余地はない。

会場では、UNREAL TOURNAMENT以外にもS3TCに対応しているゲームが展示されており、EXPENDABLE、QUAKE Ⅲ ARENA、「HALF-LIFE」「REDLINE」「WARGASM」が公開されていた。また、今回のGDCでは展示されていなかったものの、「ANACHRONOX」についてもS3TCのサポートが表明されている。

Epic Games社がテクスチャー圧縮のデモ用に制作した「UNREAL」のS3TCレベル。AGP 4×モードに対応したSavage4は、最大で200MBのデータを一度に転送でき、DVDの映像をそのまま表示することも可能だ

Savage4は2月に発表されて以来、すでに32社のハードベンダーとの契約を交わしている。チップ単価が1個22ドル程度(1万個オーダー時)と安価なため、500ドルパソコンへの搭載もじゅうぶん可能。ノートパソコンへの市場拡大も狙っているとうわさされており、新たなゲーマーの掘り起こしにつながる可能性もある。

ゲーム用3Dアクセラレーターを強く打ち出したMatrox社

23年という長い歴史を持っているにも関わらず、1996年来の3Dビデオチップ革命には置いてきぼりを食っていたMatrox Graphics社。Millennium G200やMystique G200である程度の評価は受けていたが、ゲーマー御用達のビデオカードとしては市場に浸透しなかったというのが正直なところである。その意味でも、最新チップであるMatrox G400は、新たにマルチテクスチャリングをサポートして、G200の数倍上を行くチップを目指している。

デュアルディスプレイに対応させるなど、グラフィックデザイナーには魅力的な機能が備わっているが、GDCのセミナーで同社が念を押していたのは、「ゲーム用3Dアクセラレーターである」ということだ。中でも、Environment Mapped Bump Mappingをハードウェアレベルで行える、現在唯一のチップであることから、グラフィックの美しさに磨きがかかったのは確かだ。会場では「SLAVE ZERO」のデモ(p.115参照)が展示されており、アーマーの金属部分などが見違えるほどリアルに描写されて、見物客を驚かせていた。

Environment Mapped Bump Mappingの処理により、水の波紋を表現したデモ画面。実写映像と見まちがえるほどのクオリティーで、グラフィックの描画が可能になる。その上、ここで使用しているのはたった2枚のテクスチャーでしかない

Metabyte社のSLI続報 666MPixel／秒のパフォーマンスがゲームを変える?

5月号のDo!Voodooで、Metabyte社のSLI技術(Parallel Gaphics Processing Technology)の情報を紹介したが、残念ながらGDCでは出展されていなかった。もっとも本誌では、この情報が業界中でうわささされ始めた時点で、すでにMetabyte社を訪問してその実力を確認しており、Riva TNT搭載カードを2枚挿すことにより、平均で40%のパフォーマンスアップが見込めるというのは、お伝えしたとおりだ。

技術革新のかぎはソフトウェアが握っている

同社のケリー・フィルポット氏によれば、「われわれMetabyte社は、ソフトウェアこそが技術革新のかぎを握っていると信じている」と本誌にコメントしている。同社は、今ではWicked3Dというブランドのビデオカードで有名だが、もともとはTrident社のビデオチップ用にドライバを提供していたソフト開発会社で、ハードウェアの評価以上に、ドライバに対して高い評価を得ていた。今回、ソフトウェアでSLIを可能にしてしまったというのも、うなずける話だ。

GDC会場でのMetabyte社に対する期待感はじゅうぶん感じることができ、ある筋の情報では、Riva TNT／TNT2を採用しているビデオカードメーカー数社(うわさではダイアモンド・マルチメディア・システムズ)は、すでにMetabyte社との技術交渉を始めているらしい。もしこれが本当だとすれば、Riva TNT2を使用した場合のフィルレートが理論上は666MPixel／秒となり、業界が1999年の目標としていた500MPixel／秒の壁を、いとも簡単に突破できるようになる。しかも、先述のフィルポット氏は、「各ビデオカードへの対応は2、3人の開発者で、4週間から6週間で可能だ」と語る。ビデオチップメーカーにとっては、自社製品搭載カードのSLIが可能になることで、製品の出荷量がさらに増えると共に、製品の寿命を延ばすことが可能になるという利点がある。

Voodoo4の4枚挿しで追う3dfx社

一方、SLI技術の本家といえる3dfx寄りの開発者は、Metabyte社の技術や将来性について、当然のように否定していた。3dfx Interactive社はハードウェア単位でのSLI技術を開発した会社でもあり、Metabyte社のParallel

id Software社のフック氏が語る QUAKE Ⅲに最適なビデオカードはこれだ

「Rage 128とPentiumIII 500MHzを搭載したマシンで「QUAKE Ⅲ ARENA」をプレイすれば、1フレームで500万のマルチテクスチャーを表示できる」と語るブライアン・フック氏

たった13人のゲーム開発会社でありながら、彼らの言動が3Dゲーム業界の一種の指針となりつつあるid Software社。もともと、3dfx Interactive社でGlideを開発し、QUAKE Ⅱの開発以来、ジョン・カーマック氏の右腕として活躍しているブライアン・フック氏が、GDCでQUAKE Ⅲ ARENAの開発に関する講演を行った。そこで語ったのが、主要ビデオチップに対する評価で、以下は同氏が推薦するビデオカードランキングだ。

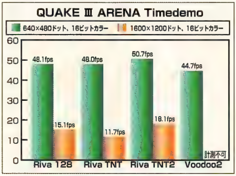
1位：Rage 128
「最高だね。OpenGLの処理が驚くほど速い」

2位：Riva TNT2
「OpenGLのサポートに対する熱意があり、シリコングラフィックス出身の開発者も多いので、素晴らしいホジションにある」

3位：Savage4／PERMEDIA3
「悪くないね」

そのほかのビデオチップに対する同氏のコメントは、以下のような内容だ。Voodoo3「フィルレートの高さは素晴らしいが、MiniGLドライバしかサポートしないという姿勢には疑問がある」、Matrox G400「画質の高さに期待している」、Intel740「16ビットカラーのみのサポートという点で見劣りするが、コストパフォーマンスは良い」、3D Rage Pro「インストールベースのユーザー数が多いため、引き続きサポートするだろう」。

さらに、以下のベンチマークテストは、3月13日に公開された同氏によるテスト結果である。評価に使われたビデオカードは、Riva 128、Riva TNT、Riva TNT2、そして16ビットの最高機種としてVoodoo2が選ばれている。なお、計測に使用したマシンは、PentiumIII 500MHzを搭載している。



Riva 128の計測値が異常に高いのが気になるが、それよりも、Voodoo2がRiva 128より劣っているという事実の方がショッキングだ。OpenGL ICDを提供していないVoodoo2の場合、QUAKE Ⅲ ARENAのプレイでハンディキャップを背負うことになりそうだ

GDCで見つけた注目のゲームデバイス

アメリカではSiNのアーケード版が稼働中

すでにニューヨークやロサンセルスのゲームセンターに設置されているアーケード版の「SiN」も公開された。最大2人での対戦が楽しめ、1人の時はBot相手のデスマッチがプレイできる

ロジテックがゲーム専用マウスを製品化

ゲーマー専用に製作されたマウスとしては史上初という触れ込みの、ロジテックの「WingMan Gaming Mouse」。USBで120回／秒、PS／2で200回／秒という情報伝達スピードを持ち、照準や発射がより正確に行える

パソコンで動作する大型体感ゲーム

インテル製CPUが搭載されたアーケードゲームも続々と登場し、大型のヘッドマウントディスプレイ方式で「MOTO RACER」が楽しめるVR Vortek（Global VR社製）が出展されていた。身長によってディスプレイの高さが調節できるようになっていたが、あまり見栄えのするものではない

Graphic Processing Technologyに悲観的なのも無理はない。これもある筋の情報とだけしておくが、3dfx Interactive社の次世代ビデオチップ（Voodoo4）は、2枚挿しはおろか4枚挿しにまで発展できる可能性もあると言われており、今秋にはVoodoo3の後継チップの発表があると思われる。32ビットカラーレンダリングのサポートや32MB以上のビデオメモリーのサポートなど、Riva TNT2に対して見劣りしていた機能をすべてサポートしてきそうだ。

国内メーカーはどのように見ているのか カノープスによるSLI対応の可能性

2枚以上のビデオカードを使って、3Dの描画性能の向上を実現するMetabyte社のドライバ技術。具体的な製品については、5月ごろに同社から出荷される見込みだが、同社以外のビデオカードメーカーにドライバがライセンス供与される可能性もある。そこで、業界最速のRiva TNT搭載カードSPECTRA 3200を製品化しているカノープス（企画マーケティング部 清水氏）に、Metabyte社のドライバの採用意向について聞いてみた。

「現時点で弊社では、この技術を使用した製品の発売予定はございません。また、Metabyte社のテクノロジーをSLIと呼ぶこと自体に、疑問を感じています。彼らの主張している手法は、技術的にはSLIとは全く異なるものと認識しています。Riva TNTには、Voodoo2などで使用されているSLIの機能はありません。また、2枚のRiva TNT搭載カードを使って2倍のパフォーマンスを引き出すのだとうたっている、その性能について、実物を見ていないのでやや信じがたいものがあります。経験上、海外製品が掲げる性能は、特定の条件下での一時的な値など、定常的でない場合が多いので、新しいチップや新しいテクノロジーの性能は、実際にサンプルを評価してみるまでは何ともいえない、というのが正直なところです。なお、Riva TNTチップの開発元であるnVIDIA社からも正確な情報が出てくるようならば検討するでしょうが、現在、弊社ではRiva TNT2搭載カードを最優先にして製品の開発を行っているため、優先度は低いと思います」とのこと。

このように、Metabyte社が当初の目標どおりのパフォーマンスを実現し、なおかつシステムが安定して動作するようであれば、国内メーカーからの製品化もありえそうだ。

IMPUL

かなり詳細なプレビューがWebに掲載されたり、人気モジュールの開発が始まるなど、QUAKE Ⅲの登場に向けて動きが活発化している。この号が出るころにはテスト版が公開される予定なので、さらに加熱していくことは必至といえる。

文／tkl（竹地由典）

関連ホームページ

Blue's News
http://209.197.90.85/

QUAKE Ⅲ ARENA続報

ハードメーカー用テスト版が流出

これをご覧になっているころは、「QUAKE Ⅲ ARENA」（以下、QUAKE Ⅲ）のテスト版が配布されているかもしれない（執筆時点の情報では、4月下旬にテスト版リリース予定）。しかし、3月上旬にQUAKE Ⅲのテスト版が流出するという事件があった。流出したのは、ハードメーカー向けにビデオカードのテスト用として作られた「IHV TEST」と呼ばれるもの。一般向けに作られたものではないので、テクスチャーが完全に張られているわけではなく、ゲームで実際に使うマップなども同梱されていないとのことだ。それでも欲しがる人は多く、かなりのQUAKE系サイトで流出版に関する情報がやりとりされていた。

流出事件についてid Software社のデザイナーGraeme Devine氏は、Caleb “Dogweazle” Moore氏のインタビューの中で、「ジョージ・ルーカスが、『STAR WARS：EPISODE Ⅰ』の特殊効果抜きのAVIビデオを、13インチの白黒テレビで人に見られた時と同じような気分」と語っている。

Threshによる武器プレビュー

公認ベータテスターのThresh氏が、QUAKE Ⅲについてのプレビューを自身のサイト「Thresh's Firing Squad」に掲載している。かなりの分量にわたって詳細に書かれているので、一読をお勧めする。特に武器については、武器ごとに1ページを割いて述べている。非常にざっとだが、要約したものを表にして掲載しよう。

Thresh氏の各武器へのプレビュー

武器名	プレビュー
Chainsaw	有効的な武器ではないが、倒した相手に屈辱感を負わせるには最適だ
Machine Gun	着弾の速さ、速射性など考えると、デフォルトの武器としては強すぎると思っていた。しかし、実際プレイしてみると、そうでもないことが分かった。一方で、初期弾数などがうまく調整されており、使いこなせば復活時にすぐ死ぬということも無い。
Super Shotgun	性能的には「QUAKEWORLD」と「DOOM Ⅱ」の中間といった感じだ。使用感はDOOM Ⅱの方に近いものがある
Grenade Launcher	これを、より有効な武器にするため、ジョン・カーマック氏に連射性の向上を提案中だ
Rocket Launcher	QUAKE Ⅱに比べて、ダメージが少し軽減されている。しかし、床や壁に撃ってスプラッシュダメージを与えるという一般的な使い方を考えると、もう少しダメージを増やしてもいいのではないだろうか。今までのQUAKEシリーズと同じく主力兵器になると思うので今後の変更が注目される
Lightning Gun	QUAKEのものと比べると速くスムーズに動くようになった
Rail Gun	今回は弾の色を自分でカスタマイズできるようだ。基本的に長距離から撃つことを考えると、味方が撃ったかどうかを色で判断できるのでチーム戦に便利になるだろう
Plasma Gun	DOOM ⅡのPlasma Gunよりも、QUAKE ⅡのHyper Blasterの方に近い。パーティクルの固まりのためにかなりのマシンパワーを食ってしまうことが考えられるので、念頭に置いたバランス調整を提案した
BFG	瞬間的に着弾し爆発するRocket Launcher版Shotgunといった感じで、DOOMやQUAKE ⅡのBFGとは別物となった。ゲーム中で最も容易に使える強力な武器であるという位置付けは変わり無い。しかし、大きな範囲にダメージを与えるものではなく、ただ撃てば何とかなるという代物ではなくなっている

QUAKE Ⅲでは、これまで「DOOM」「QUAKE」シリーズで使われたおなじみの武器が、性能に調整を加えて登場する

関連ホームページ

Thresh's Firing Squad
http://www.firingsquad.com/

モンスターを呼び出して敵にぶつけろ 国産モジュール「Quake2 Monster」

「Quake2 Monster」は、Clan U&T所属のCATTAKA氏の開発した国産モジュールだ。日本人が作った本格的なモジュールとしては初といえるだろう（国産Botでは、ponpoko氏の3rd Zigock Bot Ⅱがある）。

このモジュールは、Grenadeの形をしたMonsterCapsuleを投げてモンスターを呼び出し、命令を出して敵と戦わせるというもの。呼び出したモンスターはBlasterから出る緑のビームとキー入力で攻撃、移動の命令を出せる。呼び出せるモンスターは20種類で、TankやGuardなどシングルプレイ時に登場するのと同じものだ。また、召喚時にCellを消費するが、強いモンスターになるほど多く消費する。

各モンスターの武器や行動パターンなどの性能を把握すれば、かなり頭脳的なプレイが楽しめるだろう。

緑色のビームで、出したモンスターを操作する。味方に当てると指示するモンスターの選択、敵に当てると攻撃対象の選択となる

関連ホームページ

Quake2 monster
http://www.nijl.or.jp/home/s6663/quemon/

現代戦を楽しめる「Terror Quake2」

「Terror Quake2」（以下、TQ）は、「Action Quake」（以下、AQ）をモチーフにして作られた、現代戦のモジュールだ。現実にある銃を使うほか、AQと同じように部位ダメージや落下ダメージなどがよりリアルになっている。さらにTQでは、持てる武器やアイテムの総重量が定められているため、自分の装備を常に把握しながら戦わなければならない。

SE999

いちばん多くプレイされているのはGet The Drugというモードで、テロリスト側と警察側が麻薬を取り合う（取り締まる）というもの。今後は重火器系の武器が加わる予定で、マップも、AQのを作成していたファンが、TQ用マップを作成中とのこと。今後が期待されるモジュールだ。

左上に表示されている数字が装備できる残り重量だ

チーム戦の援護には欠かせない、スナイパーモードを備えた武器もある

関連ホームページ

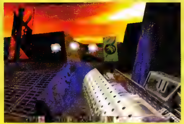
Terror Quake2
http://terror.telefragged.com/

LMCTFがファイナルバージョンに次のリリースはQUAKE Ⅲで

初期のころから通常のCTFより人気を博していたLoki's Minions CTF（以下、LMCTF）だが、このたびVer.5.0にアップデートされた。QUAKE Ⅱでのリリースはこれが最後となり、今後はQUAKE Ⅲ版の開発に着手する。

今回の大きな変更点はPlasma Rifleという独自の武器が加わっている所だ。3方向に拡散するspreadモードと、壁で跳ね返るbounceモードを備えており、混戦時に有効な武器になりそうだ。専用マップも10追加され、合計30となった。覚えるのが一苦労だが、マップに飽きることはないだろう。

ほかに、今回から導入されたものでSquad Boardというものがある。これは現在の自分の状況などを表示させる伝言板のようなものだ。例えば、自分が攻撃側に回り、準備が整った時「squad offence」「squadstatus ready」と打てば「squadboard」で確認したメンバーが援護に集まってきてくれるだろう。


今回のバージョンアップで追加されたPlasma Rifle。新マップで使えるようになっている

関連ホームページ

Loki's Minions CTF
http://planetquake.com/lmctf/

首狩りモジュール「HeadHunters」

このモジュールの目的は単純明快で、ほかのプレイヤーを倒し、その首を祭壇（altar）まで運ぶことでFragを得られるというもの。

得られるFrag数は、運ぶ首が一つ増えるごとに、首の個数分のFragが加算される。例えば、三つ運ぶと1＋2＋3＝6Fragとなり、五つなら1＋2＋3＋4＋5＝15Frag入る。一度に運ぶ首が多いほどほかに差を付けられるが、だれかに倒されてしまうと、首はそっくりその相手に取られてしまう。しかも、取った首はプレイヤーの腰にぶら下がって表示されるため、首が多いほど目立つようになっている。

所持している首はこのように腰にぶら下がり、大量に持っているとかなり目立つので、狙われやすい

これが首を納める祭壇だ。祭壇の一定範囲以内にずっといると、神罰が下ってダメージを受けるのでキャンパーは注意。警告が出るのですぐさま離れよう

関連ホームページ

HeadHunters
http://www.planetquake.com/headhunters/

通なQUAKER養成コラム

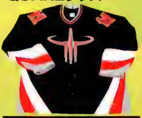
ファンなら手に入れたいQUAKEグッズ

QUAKE Ⅲ

紺を基調に白と赤をあしらったQUAKE Ⅲのジャージだ。$88でインターネットで通販されている。$22追加すると名前を入れてもらえる。

LMCTF

こちらは、今回紹介したLMCTFのTシャツや帽子グッズ販売ページだ。このようなグッズが作られるモジュールは珍しいので、人気のほどがうかがえる。



Quake Ⅲ : Arena Jersey
http://www.minnesotaproshop.com/actionimprints/quakiiiarjer1.html
Capture The Frag
http://209.136.236.156/capturetheflag/

トゥーム視点でQUAKE Ⅱを遊べ

QUAKE Ⅱでは、オリジナルのモデルやスキンを自由に導入できるが、基本的に1人称視点なので、自分のプレイしている姿を見ることができない。そこで開発されたのが、「Third Person Perspective Quake2」というモジュールだ。「トゥームレイダー」や「HERETIC Ⅱ」などに代表される、後方上からの3人称視点でプレイできる。

もうやり尽くしてしまった感のあるシングルプレイも、これでやってみると違った感覚が楽しめるので、一度試してみるのもいいだろう。ちなみに、照準は通常のcrosshairではなく、赤い玉で示されるので、注意が必要だ。

Spine Design : Third Person Perspective Quake2
http://www.planetquake.com/spine/tpp.html

ULTIMA ONLINE 定点観測

UO.net

Vol.013

Meditateをはじめ、NecromancyやAlchemyなど、新要素が続々と加えられ、進化し続ける「ULTIMA ONLINE」。今回は先月の宝探しと関連の深いフィッシングの変更について紹介しよう。　文／PC-Nuts

釣りができなきゃRPGじゃない？

「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)をプレイして最初にやったことが、“釣り”だったという人は多いのではないだろうか？ 右も左も分からない状況で、武器をさっさと買って弱い動物をハンティングに行ける人はほとんどいなかったし、実際のところ、新しいキャラクターでは鹿1匹倒すことでも困難である。

釣り師兼料理人。究極の職人キャラ？とでも言ったらよいだろうか。戦闘以外のことだけでもじゅうぶん楽しめるのがUOの大きな魅力だ（知人の協力により撮影）

筆者がUOを始めたころ(パブリックベータテスト)を振り返ってみると、やはり最初にしたことは釣りであった。なんとはなしに街を散策していると目に留まるのは釣りをしている人の姿。ひと目見て面白そうだと思い、友人と釣りだけのために数日を費やした。釣り竿(Fishing Pole)が必要だとすぐ分かったが、どこに売っているかも分からない。Britainの町を数時間走り回り、釣り竿をやっと手に入れたが、今度は使い方が分からない(Fishing Poleをダブルクリックするというのが、当時分からなかったのだ)。周囲の人から聞き出して釣った魚を売れるまでになった時は、偉大な事業を成し遂げたかのような充実感があった(笑)。

釣り師の倉庫を見学させてもらった様子。沈没船で使われていたクッション、絵画、地球儀や壊れたたる、死体、これらが宝箱を引き上げる過程で手に入るものだ

釣りができるRPGは、コンシューマーゲームを含めてもほとんどなかった(カプコンの「ブレスオブファイア」ぐらいか？)。ベータ当時、UOを知らない人に「UOってどんなゲーム？」と聞かれると、“釣りもできるネットワークRPG”と答えていた。これは今でも悪くない言い方だと信じている。

新しくなったUOの釣りは楽しさ満載

UOの釣りは、Fishing Pole(15gp程度)1本で楽しめる手軽さが魅力だ。水辺で糸を垂らせば、スキル判定によって自動で成功／失敗が決まるので、アクションの腕もまったく必要ない。釣れた魚はナイフでさばいて切り身(Raw Fish Steak)にし、薪(Kindling)やオーブン(Oven)、フォージ(Forge)などで焼くと、焼き魚の切り身(Fish Steak)となる。

余談だが、西洋ファンタジー世界のブリタニアでは、食材としての魚の地位は低い。Cookingのスキルで作れる魚料理は前述の焼き魚しかないし、魚をNPCに売ってもたったの1gpである。面白いことに、プレイヤーの間では、逆に焼き魚が安価なため、最もポピュラーな食料となっている(ハム、ソーセージ、ベーコン、豚の丸焼き、チーズ、ミルクなど、Cookingのスキルで作れないものが多いことも一因だが)。

釣り好きなら仕掛けや竿の種類といったマニアック

表1　UOで釣れるアイテム類

名称	説明
Boots(ブーツ)	Sandals、Shoes、Boots、Thigh Bootsの4種類
Fish(普通の魚)	ナイフでさばいて焼くとFish Steakになる
Highly Peculiar Fish(かなり変わった魚)	一時的にSTAMINA+10
Prized Fish(高く評価される魚)	一時的にINT+5
Truly Rare Fish(本当に珍しい魚)	一時的にSTR+5
Wondrous Fish(驚くべき魚)	一時的にDEX+5
Treasure Map(宝の地図)	レベル1のTreasure Map
Message in a Bottle(SOSの瓶)	沈没船のある場所が分かる

な要望もありそうだが、従来の釣りは釣れるものの種類が少ないことが多くの人の不満点であった。そんな要望にこたえ、3月上旬のパッチで、釣り上げられるものの種類が大幅に増えた(表1参照)。

かなり変わった魚(Highly Peculiar Fish)をはじめとする4種の新しい小魚は、いわゆるステータスを一時的に上げる薬(Potion)と考えてもらえばよい。Alchemyで作成できる薬との大きな違いは、隠れ身(Hide)中でも食べられるということだ(ただしゲップなどの音がしてしまうのだが)。ブーツ類は、NPCに売れば魚よりも高値で売れるので、新人にはちょっぴりうれしい獲物(?)かもしれない。

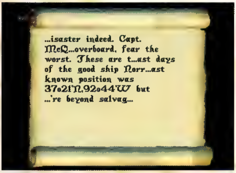
新たに釣れるようになったものの中で、最も注目してほしいのは宝の地図(Treasure Map)とSOSの手紙の入った瓶(Message in a Bottle)だ。前者は先月紹介したが、地図を基に探すと、現金やマジックアイテム、秘薬などの詰まった宝箱を入手できる。この宝の地図はレベルが設定されており、釣りで手に入るのは最もレベルの低い1である。それでも1000gpは入手できるので、釣り師にとっては大きな副収入となるだろう。

もう一方の釣りでしか手に入らないSOSの手紙が入った瓶はさらに面白い。沈没船の財宝を引き上げるクエストと言ってもよく、宝の地図と仕掛けは似ている。手紙には船が沈んだ方位が書かれており、ここで釣りをすることで財宝の詰まった宝箱が手に入るのだ。宝箱を見事釣り上げられるかは、Fishingのスキルと大きく関連し、成功するまではいろいろなガラクタが釣れてしまう。実はこのガラクタ釣りが非常に面白い。人の骨や壊れたたるなどの時もあるが、船の内装であったクッションや絵画、貝殻などが釣れたりする。家に飾っておくだけで楽しいアイテムが多いので(骨は除く)、宝箱がいつまでも釣れないでほしいと思うのは筆者だけだろうか?

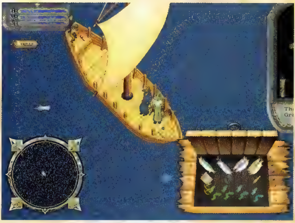
にわか釣り師急増によるパッチ修正

実は、原稿執筆段階(1999年4月初旬)でもう一度、釣りに関するパッチ修正が施されている。GM Fishingのスキルを持つ知人の情報によると、このパッチ導入直前は1時間当たり平均10以上の宝の地図とSOSの手紙の入った瓶が釣れたという。つまり、単純計算でも時給1万gp以上の稼ぎである。さらにその過程で手に入る絵画などは、欲しい人なら1000gp以上は軽く支払う代物だ。結果は言うまでもなく、"にわか釣り師"の急増を招いた。以前はのんびりUOを楽しむ人のスキルであったFishingが、一夜にして金もうけの道具に化けてしまったのである。

説明が遅れたが、表1のリストにあえて載せていないものがある。それはブレスを吐き襲ってくる凶暴なモンスターSea Serpentsである。スキルが低いにわか釣り師は、しばしばこのSea Serpentsを釣り上げてしまう。当然それらを始末する戦闘スキルも持っていないため、町の周囲の水辺が、Sea Serpentsで溢れ返る事態となってしまったのだ。結果として修正パッチが施され、陸地から近い部分では、宝の地図やSOSの手紙の入った瓶、Sea Serpentsは釣れないように変更された。また、宝の地図やSOSの手紙の入った瓶の出現率も非常に抑えられてしまい、GM Fishingのスキルを持つ者が遠海で数時間粘っても釣り上げることができなかった。にわか釣り師対策のパッチであるため、おそらく本号が出るころには、さらに修正が加えられていると思う。お金もうけができるのも確かに魅力的だが、釣りはあくまで趣味のものと心得たいところだ。



SOSの手紙には、緯度と経度が書かれている。六分儀(Sextant)の使い方がいまひとつ分からない人は、本誌3月号のツール特集も合わせて参照してほしい



GM Fishingの釣り師と共に遠海に漁に出たが、修正が施された後だったため、3時間たっても宝の地図やSOSの手紙の入った瓶は釣れなかった。うーん残念

実用性はまったくないが、貝殻(Shells)も釣れるようになった。見た目がきれいなので、贈り物や家の内装のアクセントとなるだろう

大和(Yamato)大戦

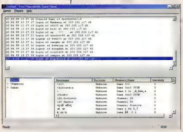
去る3月上旬に、日本サーバーYamatoにて、プレイヤー同士による大規模な戦争が行われた。戦争をしたのは、ギルドScV(Scarlet colors Vampires)を中心とした連合と、ギルドKRS(KoRoSu)を中心としたCrusaders連合の2勢力。日本サーバー稼働以前から、Bajaをはじめ、Sonoma、Pacificなどで UOをプレイしていた人々が多数入り乱れ、総勢400名を越える大イベントと呼ぶにふさわしい戦争となった。ルールは15日間の間に先に8勝した勢力が勝者となるというもので、Britainの市街地からHythlothの島全体を戦場に、激しい戦いが繰り広げられた。勝利したのはScV連合だが、このScVを含む参加したギルドの多くがUOの活動を終えている。一つの時代が過ぎ去ったことを強く印象づけるイベントであった。

画面を埋め尽くす人、人、人。その代わりすさまじいラグで、ほとんど動けない人が多かったのも確か。古くから数多くのプレイヤー同士の戦いがあったが、大和大戦ほどの規模の戦争は初めてだろう

Blizzard

Blizzard Entertainment社から「DIABLO」が登場して以来、DIABLOはもちろん、「STARCRAFT」などのプレイヤーの社交場としてbattle.netは大変にぎわっている。一つのメーカーのタイトルしかサポートしていないにもかかわらず、接続しているプレイヤーは驚異的な人数だ。そのbattle.netと同等の機能をもつサーバーを、個人で立ち上げてしまえるプログラムが配布されているらしい。

文／安井　勉、編集部



FSGSを起動すると、接続者の情報などがリアルタイムで表示される。接続者のIPアドレスがすべて表示されているのは、管理者にとっては重要な情報だが、接続する立場としては少し怖いかも

本格的なサーバープログラム

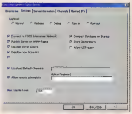
まず、手持ちのブラウザでWWW.FSGS.COM(http://www.fsgs.com/)にアクセスしてみてほしい。ここでFSGSというプログラムがダウンロードできる。FSGSとはFree STARCRAFT Game Serverの略で、作者が並々ならぬ情熱を傾けて作成した、battle.netと同等の機能を持つプログラムだ。現在FSGSはβテスト期間中であり、まだ未完成なため、battle.netとまったく同じ機能を持っているわけではないらしい。

対応OSはWindows 95／98／NTとなっており、NT版にはService(サーバーの機能の一つとして実行されるプログラム)として動作するバージョンも用意されている。このほかにも、Linuxなどのunixベースの環境にも移植することを考えているようだが、かなりの時間がかかるだろうと作者は語っている。

FSGSはbattle.netと同様に、複数サーバーの結合という形を取ることもできる。その場合、パッチのダウンロードのような通常のbattle.netのサービスは受けられないが、自分の回線により近いFSGSサーバーを選択して接続することができるようだ。いわば、公式battle.netとは別のbattle.netとして、FSGSは機能するようにデザインされているということだ。

FSGSのサーバーリストに登録すると、設営したFSGSサーバーに世界中の人が接続してくる。だが、日本では専用線費用などの関係で、自らの環境を無差別にアクセスできるゲームサーバーとして提供するのは難しいかもしれない。

FSGSのホームページ。サーバー設営のための技術情報のほかに、FAQが5ヵ国語で掲載されているなど、本格的だ



動作モードを設定する画面。いくつかのオプションは動作しなかった。設営したFSGSサーバーをWebに登録することで、接続者はサーバーのアドレスを得る。これらのオプションは個人的なサーバーを作る場合はOFFにしてもよい

STARCRAFT／BROODWAR 1.05パッチ

STARCRAFTの細かい問題点が、新しい1.05パッチによって修正された。AI関係のバグフィックスのほかに、建物の建設コストなどのゲームバランスに影響する部分まで変更されており、注意が必要だ。STARCRAFTでは2.51MB、BROODWARでは538KBのダウンロードとなる。

Blizzard Entertainment社公式ページ(http://www.blizzard.com/)にパッチファイルとパッチの修正内容が掲載されているが、ここで主な修正点を解説しておこう。各自、チェックしてほしい。

ゲーム内容の修正

- Academyの建設コストが150Mineralとなった
- Science Facilityの建設コストが100 Mineral、50Gasとなった
- Spider Mineの研究コストが100 Mineral、100Gasとなった
- 運搬ユニットから降ろしたユニットが動き回らないようになった
- Exactleトリガーによる効果が修正された
- HallucinatedされたDevourersが、Acid Sporesの効果を敵に与えないように修正された
- Spider MineはDisruption Webによっても作動するように修正された
- 中立のMedicが自動的に治療を行わないように修正された
- "something for nothig"のチートコマンドが無効になった
- マルチプレイにおいてのゲームセーブは2分間に一度に制限された

バグの修正

- Dropshipに乗船しているInfested Duranのワイヤーフレームが追加された
- Ver.1.03のセーブファイルをVer.1.04で使用しようとするとエラーになる点が修正された
- Low Memory版でのDisruption Web効果の描写が正しくなるように修正された
- Terranユニットの病的なAIによるシステム停止が修正された
- Terranの建物を着陸させた時に移動するバグが修正された
- 正しくないMorph To Lurkerの効果がHydraliskに影響する点が修正された

from Far East

battle.netクローンサーバーの必要性

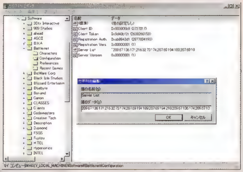
Sierra Online社から、DIABLOのアドオンとして「HELLFIRE」が発売されたとき、この連載でもマルチプレイに対応するための「非公式パッチ」が存在すると紹介したことがある。ただし、HELLFIREのマルチプレイでは、battle.netに接続することはできなかった。そのため、KALIによるIPX接続がインターネットを介したマルチプレイの唯一の手段となっていた。そのときほど切実に、battle.net でHELLFIREをサポートしてくれれば……と思ったことはない。今考えれば、FSGSの作者がその気にさえなれば、そのようなことは可能だったわけである。

もちろん、KALIはHELLFIREのマルチプレイ環境としては申し分のないものであったし、FSGSのようなプログラムがあったとしても世界中のプレイヤーがそれに接続をするとは限らない。そのため、KALIでの限定されたマルチプレイ環境(KALIではさまざまなゲームを楽しもうとするプレイヤーが集まるため、自分の希望するゲームのためにプレイヤーを集めるのはかなり難しい)と、さして変わらない可能性がある。

そこで、FSGSの有効な利用法を考えてみよう。battle.netのLadderシステムはよくできているが、あまりにも多くのプレイヤーがいるために、仲間内で競うことには向いていない。FSGSはクローズドな集まりで順位を競いたいなどの要求にはぴったりだ。例えば、大学の学園祭などでSTARCRAFTの大会を開き、会期中のLadder順位を競うなどの使い方ができるだろう。FSGSを利用するのなら、変わった使い方を工夫してみてほしい。

battle.netの問題点として

ゲームをして遊ぶだけなら、battle.netでじゅうぶんなマルチプレイ環境を得られる。技術的なチャレンジとしてFSGSを開発したという側面もあるだろうが、作者の意図しているところは別にあるのではないだろうか。battle.netはその開設以来、日本語のサポートをしていない。また、これだけDIABLOやSTARCRAFTが日本で支持されているにもかかわらず、日本に設置されたサーバーがない。別々のbattle.netサーバーに接続してしまうと、チャット時のタイムラグが重大な問題になることもある。これらを個別に解決する方法はあっても、根本的な解決をするとすれば、battle.net自体を作りかえるしかない。Blizzardファンの筆者としては、断腸の思いではあるが、あえてこの点には苦言を呈さざるを得ない。FSGSが非公式であるにしても、これらの問題を考える題材として、その存在は重要であるかもしれない。



レジストリエディタで「HKEY LOCAL_MACHINE¥SOFTWARE¥Battle.net¥Configuration"Server List"」の値を編集する必要がある。元の内容を保存せずに変更してしまうと公式battle. netに接続できなってしまうので注意

FSGSはbattle.netとは異なり、広告のバナーを表示しない。また、接続による料金徴収も禁止されている。この点には、かなり硬派な方針で制作されているという印象を受けた。なお、FSGSに接続するためにはレジストリの書き換えが必要で、コンピューターの操作に慣れていない人は手を出さない方が賢明である。

WARCRAFT II PLATINUM最新情報

オーク族と人間族の終わりなき闘争を描いたWARCRAFTシリーズ。この"右クリック派"のリアルタイム戦略シミュレーションの代名詞として名高い「WARCRAFT II:TIDES OF DARKNESS」に、エクスパンションパックの「WARCRAFT II:BEYOND THE DARK PORTAL」を加え、さらにまったく新しいキャンペーンを二つ追加して発売されるのが、この「WARCRAFT II PLATINUM」である。Blizzard社によって認可された、人気のマルチプレイヤーマップを含めれば、合計で70あまりのマップをフィーチャーすることになる。今回はWindows版での登場になるため、インターネットでは「STARCRAFT」のようにbattle.netにて簡単にネットワークプレイが楽しめるようになっているのだ。個人専用のIDネームも登録できるようになっているので、同じハンドル名のプレイヤーがいて悔しい思いをしたプレイヤーは、ぜひbattle.netのワールドランキングで、自身の猛勇を証明していただきたい。

マルチプレイヤーモードでは最大で8人までが遊べるようになり、STARCRAFTと同じく9種類のゲームモードが用意されている。旧来からのプレイヤーもサポートしており、LANやモデムなどでのプレイでは、DOSバージョンとの互換性があるので、battle.netを利用しなくても友人と遊べるようになっている。もっとも、オリジナルCD-ROMがあれば何台でもインストールできる"スポーンシステム"も健在で、開発がうわさされている第3弾が登場するまで多くのプレイヤーに遊ばれることになるだろう。1999年夏にソースネクストから発売予定。

Human族との決戦に臨み、兵士たちに戦闘準備の号令を発しているOrc族のレーダー

CD-ROM PREVIEW

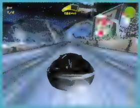
体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

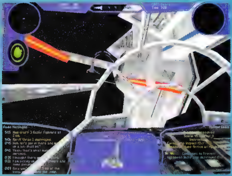
国内外の最新パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とは言え、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。

KINGPIN:LIFE OF CRIME

ビートダウン


Jeff Gordon XS RACING


STAR WARS : X-WING ALLIANCE

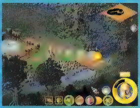
MECHWARRIOR 3

LIVEWIRE !

TEAM FORTRESS CLASSIC

製品版の「HALF-LIFE」さえあれば、無料でプレイできるアドオンソフト「TEAM FORTRESS CLASSIC」を収録。白熱のチーム戦をたっぷりと堪能できます。詳しくはp.104、105の記事をご覧ください。

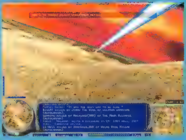
TEAM FORTRESS CLASSIC


MAGIC&MAYHEM

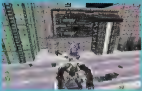
ROAD WARS

ただで遊べるネットワークゲーム

電話料金だけでプレイできるネットワークゲーム「SHOCKFORCE」を収録しました。2チームに分かれて、戦車や偵察機で戦い合う3Dコンバットアクションです。詳しくはp.106の記事をご覧ください。


SHOCKFORCE

ローラーコースター タイクーン


SLAVE ZERO

ネットウォー

SPORTS CAR GT

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。インストール方法や使い方については、p.140からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

春の新作 続々入荷!

日本全国通販OK 代引き・銀行振込によるお支払い

振込口座先 東京三菱銀行 秋葉原支店 普通 0555209 (株) メッセサンオー

お申し込みは電話で **03-3255-3500** 又はインターネットで **www.messe-sanoh.co.jp/overtop**

OVERTOP

NEW TITLE

STAR WARS:X-WING Alliance (英語・Jマ付)
360°自由自在に動き回り、敵を撃破していく、スペースコンバットシミュレーション。
¥6,600
STAR WARS:Rogue squadron 3D……¥5,800

FIGHTER SQADRON (英語)
久々登場のアクティビジョン発のフライトコンバットゲーム。
¥6,800

Turok II (英語)
ネット対戦にも対応。最強の3Dシューティングゲーム。
¥4,800
Jマ付…………¥5,400

TOCA 2 (英語・Jマ付)
「コーリン・マクレー・ラリー」のエンジンを、さらにパワーアップ。
¥6,600

Official Formula One (完全日本語版)
NOW PRINTING
FIA公認により、1998年の公式データを使用。
¥7,000

スタークラフト (完全日本語版)
英語版で爆発的な支持を集めたゲームの完全日本語版が遂に登場!!
¥TEL
英語版STAR CRAFT用追加シナリオ BROOD WAR ¥4,800 で好評発売中!

KINGPIN (英語・Jマ付)
QuakeIIエンジン搭載 3Dシューティングゲーム。
¥TEL

Heroes of Might & Magic III (英語・Jマ付)
ファンタジー世界を舞台にした、戦略シミュレーション。
¥TEL

プロ・パイロット99 (完全日本語版)
セスナ機マスター最短コース。
¥6,600

Fly! (英語・Jマ付)
最新の3Dグラフィックエンジン搭載による美しい画面。
¥5,800

People's General(J) ……¥8,400
WARGASM(J) ……¥6,600
WARGASM(Jマ) ……¥5,800
SWAT 2 ……¥6,800
WAR ZONE 2100 ……¥TEL
Dark Eyes ……¥5,800
電車でGO!2 高速編 ……¥6,980
三国志Internet ……¥6,980
戦士の決断 ……¥9,800
ロイヤルブロッド II ……¥7,800
Superbike World Championsh ……¥5,800
Sports Car GT ……¥5,800
CARMAGGEDON ……¥TEL
SIN Mission Pack
Weges of SIN ……¥3,800
COMMANDOS : The NEXT ……¥TEL
Unreal add-on ……5月発売予定
マイクロソフトCombat Flight Sim add-on
ゼロ・ファイター ……¥3,800
海軍航空隊 ……¥4,800

BEST SELLER GAMES

EVER QUEST (英語)
ネットワーク仕様のRPG。発売開始後、爆発的な人気で入手困難に!
¥8,200

Baldur's Gate (英語・Jマ付)
Diabloを超えられるか? 話題のオンライン対応ゲーム。
¥7,480

Combat Flight Simlator (完全日本語版)
昨年末発売以降、フライトシミュレーターの定番に!
¥8,400
アドオンソフト WW2 太平洋戦線1~3 ¥3,200~¥4,000

SIM CITY 3000 (完全日本語版)
都市開発シミュレーションの元祖。あなたの想い描く未来の都市は?
¥7,200

CLOSE COMBAT III THE RUSSIAN FRONT (英語)
いくつもの賞を獲得したマイクロソフトのCLOSE COMBATの最新作。
¥5,800

F-15(Jane's)(マ) ……¥6,600
F-22 TAW(J) ……¥7,400
F-22 ADF(J) ……¥7,400
IAF(Jane's)(マ) ……¥6,600
WW II(Jane's)(マ) ……¥6,600
European Air War(E) ……¥5,800
RED BARRON 3D(E) ……¥5,980
F-16(マ) ……¥5,400
Mig-29(マ) ……¥5,400
Pro Pilot 99(E) ……¥7,400
MS Flight Simulator 98(J) ……¥9,200
北海道シーナリー(J) ……¥3,000
東北・上信越シーナリー(J) ……¥3,000
関東・甲信越シーナリー(J) ……¥4,400
中部・近畿シーナリー(J) ……¥3,000
中国・四国シーナリー(J) ……¥3,000
九州シーナリー(J) ……¥3,000
沖縄・奄美シーナリー(J) ……¥3,000
M1 TANK PLATOON II(J) ……¥7,400
Pantzer Commander(J) ……¥7,400
Formula 1(マ) ……¥6,600
MOTOR HEAD(E) ……¥5,800
Need For Speed III ……¥6,600
Moto Racer 2 ……¥5,800
Viper Racing(マ) ……¥4,980
カーマゲドン 2(E) ……¥6,200
ULTIMA ONLINE Second Age(マ) ……¥7,400
UO : Game Time 2 ……¥4,800
MTG : Online Edition(J) ……¥8,200
MYTH 2(J) ……¥7,200
THIEF(マ) ……¥6,400
Quake II(マ) ……¥7,400
Quake II : THE RECKONIG(マ) ……¥4,980
Unreal(マ) ……¥5,480
SPEC OPS Special Pack(マ) ……¥7,800
SPEC OPS add-on(マ) ……¥3,100
RAINBOW SIX(マ) ……¥6,800
RAINBOW SIX add-on(マ) ……¥3,200
SIN(マ) ……¥5,980
Half-Life(マ) ……¥6,800
TOMB RAIDER 3(J) ……¥6,400
バイオハザード 2(J) ……¥4,600
CAESAR III(J) ……¥6,600
Might & Magic 6(J) ……¥7,600
STAR CRAFT(マ) ……¥6,800
STAR CRAFT Brood War(マ) ……¥4,800

(E) ……英語版　(J) ……日本語版
(マ) ……英語版日本語マニュアル付

JOYSTICK & GAME PAD

Wheel Controller

〈Microsoft〉
SideWinder Force FeedBack Wheel
¥24,800
フィードバック・ホイールの定番!

〈Thrust Master〉 USB
Nascar Force GT
¥24,800
ジョイスティックメーカーの老舗、遂に出荷開始!
Nascar Pro Racing Wheel ¥17,800
Nascar SPRINT Wheel ¥9,800

〈Logitech〉 USB
Wingman Formula Force Wheel
¥24,800
赤いハンドルが評判いいです!

〈AVB〉 USB
NGC-FBW1
¥19,800
某雑誌で紹介され、マニアな人気を持つコントローラー

FLIGHT Controller

〈Microsoft〉
ジョイスティックといえば…
SideWinder Force FeedBack Pro
¥16,800
USB Precision Pro ¥8,400

〈CH Products〉
F-16 CombatStick ……¥8,600
Pro Throttle ……¥13,800
Pro Pedal ……¥10,800
〈Thrust Master〉
F-16 FLCS ……¥17,800
F-16 TQS ……¥17,800
RCS Elite ……¥14,800
USB TOPGUN(USB Version) ……¥6,800

Game Pad

〈Microsoft〉
SideWinder Game Pad
¥4,400
USB Free Style **¥7,980**

その他 USBゲームパッド、キーボードエミュレーション式ゲームパッド等、在庫盛り沢山。
Suncom SAITEK Logicool 社製 Pad & Joystick 取り扱い中!

Graphics Card

ATI
高速128ビット 2D/3D/ビデオアクセラボード AGP2Xモード完全対応
Xpert 128 ¥19,800
16MB SDRAM
Rage Fury ¥24,800
32MB SDRAM

STB 大人気発売中!!
Voodoo 3 2000 AGP or PCI ¥19,800
Voodoo 3 3000 AGP only ¥26,800
Voodoo 2 Card より お求め易い価格になりました
Creative 12MB ……¥13,800
DIAMOND 12MB ……¥14,800

Coming Soon!
〈DIAMOND〉
NVIDIA RIVA TNT2搭載
VIPER V770 ¥TEL
S3'Savage 4 搭載
Stealth III S540 ¥TEL

Sound Card

〈CREATIVE〉
最近、EAX対応ゲームも増えてきました
SoundBlaster
LIVE ……¥15,800
LIVE Value …¥25,900

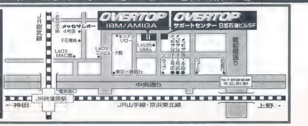
〈DIAMOND〉
A3Dで、2スピーカーでもゲームの臨場感がアップ!!
MonsterSound MX300
¥11,800

(Canopus)
SPECTRA 3200 R2 AGP ……¥25,800
SPECTRA 3200 R2 PCI ……¥24,800
SPECTRA Video Port 600 ……¥TEL
(SPECTRA 3200用動画キャプチャ・オプション)
(DIAMOND)
Viper V550 AGP(TNT Chip 搭載) ……¥17,800
Viper V550 PCI(TNT Chip 搭載) ……¥18,800
Monster Fusion AGP(Banshee Chip搭載) ……¥16,800
Monster Fusion PCI(Banshee Chip搭載) ……¥16,800
(CREATIVE)
Sound Blaster PCI 128 ……¥7,800
PC Works Four Point Surround(スピーカー) ……¥13,880
NEW FPS FPS 2000 Digital(スピーカー) ……¥TEL
Desk Top Theater 5.1(スピーカー) ……¥36,800
(DIAMOND)
Sonic Impact S90 ……¥6,980
(YAMAHA)
WAVE FORCE 192XG ……¥9,400
(その他各種Chip搭載ノーブランドサウンドカード取り扱い有)

その他のグラフィックカード、サウンドカード多数在庫あり。CPU、メモリ、マザーボードも取り扱い中!!

Computer Parts & Windows Games Plus
OVERTOP
as Messe-Sanoh II
www.messe-sanoh.co.jp/overtop

〒101-0021
東京都千代田区外神田3-11-5
TEL. 03-3255-3443
FAX. 03-3255-3494
〈営業時間〉
月~金曜日 11:00~20:00
土曜日 10:00~20:00
日曜・祝日 10:30~19:30



Millennium G200の16MB版が登場 クロックアップでRiva TNT以上の性能を引き出す

Millennium G200と言えば1998年夏にリリースされたビデオカードだが、このたび、新しいG200を搭載した製品の出荷が開始された。ハード的な違いは、ビデオメモリーの容量が8MBから16MBになったことだけだが、ビデオチップの製造プロセスが0.35μから0.25μになったことで、クロックアップに強くなった。1998年冬の時点でRiva TNTに遠く及ばなかったG200をクロックアップした場合、どの程度の性能向上が見られるのか、早速、試してみた。 文／角田一美

製品情報

ビデオメモリー	SDRAM 16MB
対応OS	Windows 95／98／NT 4.0
バスタイプ	AGP
価格	オープンプライス
問い合わせ先	インフォマジック TEL 03-5325-6516
URL	http://www.infomagic.co.jp/

クロックアップ耐性が高い新生Matrox G200

Matrox G200は、1998年6月に出荷が開始された2D／3Dビデオチップである。128ビットのデュアルバスを採用し、最大16MBのSGRAM／SDRAMをサポート。230／250MHzのRAMDACを内蔵して、マルチテクスチャリングもサポートしている。G200搭載カードとしては、「Millennium G200」と「Mystique G200」の二つが製品化され、ビデオメモリーは標準で8MB、最大16MBまでサポートしていた。

2D／3Dともに、そのスペックは現時点でもじゅうぶん通用するが、3D描画性能に限ればRiva TNTやVoodoo2／Bansheeに差をつけられる上、その次の世代のRiva TNT2、Rage 128などにはまったく及ばない。それでも、今なお愛用しているユーザーは多い。さらに、1999年に入ってG200用のOpenGL ICD β2がリリースされ、ゲーム用ビデオカードとしての評価が見直されている。

ゲーマーだけではなく、広範囲なユーザーに支持されたG200には、もう一つの顔がある。それは、G200搭載カードの発売当初からオーバークロックの対象とされ、一部のマニアに人気があったという点だ。G200専用のクロック変更設定ソフトである「Mystclock」や「Matrox Overclock」、さらに汎用ソフト「Power Strip」などがフリーウェアまたはシェアウェアで提供され、これらを使ってクロックアップを試みたユーザーは多い。ちなみに0.35μのG200は、デフォルトではコアクロックは89MHz、メモリークロックは113MHzであり(後期のリビジョンはコアクロックが高い)、強制冷却を施してこれらを120MHz／150MHzあたりまでアップして動作させた報告もある。

0.25μで製造された新チップの仕様

G200は当初から0.25μで製造・出荷する計画もあったが、当時の状況がそれを許さず、結果的に0.35μで出荷された。1998年末ごろから、試験的に0.25μ化されたチップが出回り始め(正確な時期は定かではない)、1999年に入って正式に0.25μへの移行が発表された。

0.25μに移行したといっても、ビデオカードのスペックに大きな変更はなく、基本的にパフォーマンスも変わらないようだが、コアクロックは多少上がっている。また、製品ラインナップの中から、Mystique G200はなくなり、RAMDACは250MHzオンリーとなった。G200は250MHzのRAMDACを内蔵するバージョンがあるにもかかわらず、実際はRAMDAC 230MHz版の方が多く出回っていた。

製造プロセスの0.25μ化は、CPUの場合と同様にクロックアップ用途においてメリットが大きい。消費電力と発熱が抑えられるため、クロックアップによる高速化には有利である。にもかかわらず、0.25μ化されたG200は、コアクロック103MHz、メモリークロック112.5MHzと、0.35μ版の仕様と大きな違いはない。ただ、外観上の大きな違いとして、0.25μ化されたチップには0.35μ版のG200搭載カードにあったヒートシンクが載っていない。つまり、発熱が少ないということだ。こうなると、0.25μ化された新チップは、オーバークロック耐性が大幅に高まったと判断できる。では、0.25μ化されたG200をクロックアップした場合、どの程度のパフォーマンスアップが期待できるのか。

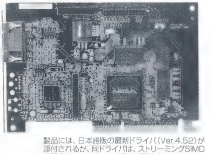
クロックアップでRiva TNT並みのパフォーマンスを確認

ベンチマークテストに使用したソフトは「TIRTANIUM Ver.1.2」で、解像度は800×600ドット、Direct3Dモードで計測を行った。

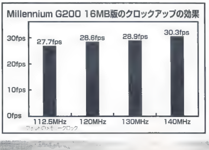
まず、「Matrox G200 Utilities」を使用してビデオチップのコアクロックを5MHz刻みで上げながら計測してみたが、フレームレートにはほとんど変化がない。そこで「PowerStrip」を使用してメモリークロックを上げてみると、メモリークロックの上昇に比例して少しづつフレームレートが上がる。コアクロック110MHz、メモリークロック130MHzあたりでソフトの動作が不安定になった。ここでビデオチップ用冷却ファンを装着したところ、メモリークロック140MHzまで何の問題もなくソフトが動作、あらためて熱対策の重要性を認識した。

コアクロックを115MHzに上げ、メモリークロックを130MHzに設定したところでベンチマークソフトがハングアップ、マシン再起動後にはWindows画面に大量のノイズが発生する事態となった。この辺りがオーバークロックの限界だろうか。

ベンチマークの結果はメモリークロック140MHz設定時に、デフォルト状態と比べて1割弱のパフォーマンスアップだ。Riva TNT搭載カード(Viper V550)のフレームレートを超えることはできなかったが、Riva TNT搭載カードの約9割に相当するフレームレートにまで迫った。



製品には、日本語版の最新ドライバ(Ver.4.52)が添付されるが、同ドライバは、ストリーミングSIMD拡張命令と3DNow!の両方に最適化されている

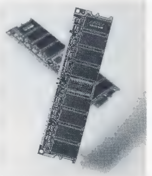


デフォルト状態でのパフォーマンス比較

	計測値	動作周波数	メモリークロック
Millennium G200 16MB(SDRAM)／AGP版	27.7fps	103MHz	112.5MHz
Millennium G200 8MB(SGRAM)／AGP版	25.8fps	89MHz	113MHz
Viper V550／AGP版	33.4fps	90MHz	110MHz

計測環境：CPU／PentiumII 450MHz、マザーボード／BH-6、メモリー／128MB、OS／Windows 98+DirectX 6.1
ベンチマークソフト：TIRTANIUM Ver.1.2(Direct3D、800×600ドット、16ビット)

ついにベースクロック133MHzの世界へ突入
オーバークロック対応SDRAMの効果を検証



現在、パソコンに搭載されているメモリーは、ベースクロック100MHzに対応したPC／100仕様のものが標準だが、秋葉原では早くも125MHzまたは133MHzに対応したメモリーの販売が開始されている。これらのメモリーを使えば、ゲームのパフォーマンスは向上するのだろうか。メルコ製の133MHz対応SDRAMを使って試してみた。

133MHz対応マザーボードが1999年の夏には登場する

今回評価に使ったSDRAMは、メルコが3月に出荷を開始した、ベースクロック133MHzに対応したメモリーモジュール「VS133シリーズ」だ。容量は64MBと128MBが用意されており、価格は現行のPC／100仕様のメモリー(CL=2)とほぼ同額に設定されている。同社以外にも、アドテックやプリンストンテクノロジーなどが販売を開始しているが、このメモリーを挿せばすぐにパソコンのパフォーマンスがアップするということはない。また、インテルの製品ロードマップの中では、133MHz対応のSDRAMを採用する計画はなく、今秋に登場するチップセット「Intel820」では、Direct RDRAMが採用される見込みだ。では、この133MHz対応のSDRAMの使い道は何か、ずばり“オーバークロック専用メモリー”だと言える。

しかし、このメモリーをパソコンに搭載して、ベースクロック100MHz以下で動作させてもメリットは少ない。このメモリーの長所は、ベースクロックを133MHz以上に設定した際のシステムの安定性にあるといえる。しかし、現在、店頭で入手できるCPUの中で、ベースクロック133MHzで動作するものはきわめて限定される。オーバークロックを試したことがある読者であれば知っていると思うが、インテル製のCPUはクロック倍率が固定されている。例えば、Celeron 300AMHzの場合は4.5倍に固定されており、ベースクロックをデフォルトの66MHzから100MHzに変更することで、動作周波数450MHz(100MHz×4.5)で動作させることができる。このように、クロック倍率が固定されているCPUでは、ベースクロックを133MHzに上げて動作させることが不可能に近い。例外として、0.25μで製造されたPentium II 266MHzと同300MHzなどを使えば、クロック倍率が変更できるようだが、残念ながら、今回は、そのCPUを入手してテストすることができなかった。同じくK6-2についてもクロック倍率が固定されていないのだが、300MHz版でテストしてみたところ、ベースクロック133MHzで動作させることはできなかった。

一方、インテル以外のチップセットメーカーについては、133MHz対応SDRAMのサポートについて前向きだ。VIA Technologies社は2月に、133MHz対応メモリーのサポートを表明しており、Acer Laboratories Inc社(Ali)やSilicon Integrated Systems社(SiS)も対応チップセットをリリースすると思われる。ベースクロック133MHz対応CPUについては、第4四半期に出荷される“Coppermine”(600MHz=133MHz×4.5)の登場を待たなくてはならないが、マザーボードについては1999年の夏から秋にかけて登場することになる。この133MHz対応メモリーが真価を発揮するのは、このタイミングからとなるだろう。

製品情報

価格	64MB／2万6,000円、128MB／4万9,800円
規格	168ピンDIMM
CAS Latency	3
クロック周波数	最大133MHz
動作電圧	3.3V
問い合わせ先	メルコ　TEL 052-619-1827
URL	http://www.melcoinc.co.jp/

現行システムでは最大3%のパフォーマンスアップ

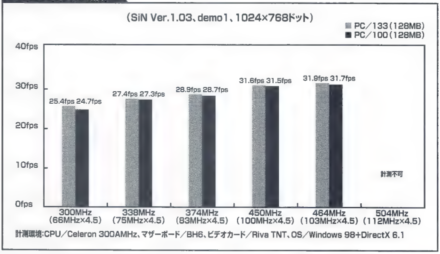
では、現状のシステムでは、133MHz対応メモリーを使っても、パフォーマンスアップは見込めないのか。試しに、PPGA版のCeleron 300AMHzを使ってテストしてみた。

PPGA版Celeronはオーバークロック耐性が高いとされているが、今回のテストで100MHz×4.5(450MHz)に設定したところ、デフォルトのコア電圧2.0Vで、問題なくWindows 98が起動した。続いて、段階的にベースクロックを上げていったが、112MHz×4.5(504MHz)で起動を試みたところ、BIOSとWindows起動画面の表示までは行えたが、Windowsの起動直前でエラーメッセージが出て、テストは行えなかった。

「SiN」Ver.1.03を使って行ったTimedemoの結果はグラフで示したとおりで、ベースクロック66MHzに設定した際の計測値で最大約3%のパフォーマンスアップが確認できた。わずかではあるが、133MHz対応メモリーの導入メリットはあるようだ。

現在市販されているPC／100仕様のメモリーの安定度は高く、ベースクロックを133MHzにまで上げたとしても、おおむね問題なく使えることが多い。しかし、実際にはメモリーの問題でオーバークロックしたマシンが安定動作しないこともある。こうしたケースでは、より高い動作周波数に対応したメモリーが必要になってくる。133MHz対応メモリーは、Direct RDRAMが登場するまでの過渡期的製品とはいうものの、オーバークロックの魅力に取り付かれたゲーマーにとっては待望のメモリーである。

ベンチマークテストの結果



PC／100仕様のメモリーと133MHz対応メモリーを使ってパフォーマンス比較を行った。計測結果に大きな差はないが、133MHz対応メモリーの方が良い結果を残している

TECHNICAL EDGE

新製品レビュー

ゲーマー待望の新しいゲームコントローラー「光線銃」が登場した。セガサターン用のバーチャガンを流用したものだが、パソコンゲームの楽しみ方が広がることは間違いない。これを実現したのが、アイ・オー・データ機器のゲームコントローラー接続カードで、このカードがあればセガサターン用の豊富なコントローラーで快適なプレイが楽しめる。　文／角田一美

二つのコネクターが付いた本体ボードと、ビデオ信号をパススルーさせる端子が付いたサブカードで構成される

セガサターン用の光線銃がパソコンで利用可能に IF-SEGA2／PCI

10種類以上のコントローラーに対応 世界初、光線銃の利用も可能に

セガサターン用のゲームコントローラーをパソコンで利用可能にする接続カード（ISAバス版）は、以前からアイ・オー・データ機器より製品化されていたが、このたび発売された「IF-SEGA2／PCI」と「同／ISA」は、新たにバーチャガン（光線銃）の使用を可能にしている。製品は、大小2枚のカードと両者を内部でつなぐコネクターケーブル、ビデオカードと接続するためのパススルーケーブルの四つで構成されている。本体カードには、コントローラー接続用のコネクターが二つ、サブカードにはパススルーケーブル用コネクターとモニター出力用のRGBコネクターが一つずつ付いている。

カードを使用するためには、二つの空きスロットが必要となる。IF-SEGA2／PCIの場合、本体カードを挿すPCIバススロットとサブカードを固定するためのスロットを使用する。サブカードはバスを使用しないため、PCIでもISAでもスロットが一つ空いていればいいが、内部接続ケーブルの長さを考えれば本体カードの隣のスロットが適当だろう。

実際にパソコンに装着するのは、やや面倒だ。まず、2枚のカードを添付のコネクターケーブルで接続し、本体カードをPCIバスに挿して、サブカードを空きスロットに装着する。次に、サブカードと、パソコンに装着してあるビデオカードをパススルーケーブルで接続し、最後にモニター用のRGBケーブルをサブカードに接続する。接続が終わったら、マシンを起動してドライバをインストールし、再起動すればセットアップは完了だ。バーチャガンなどのセガサターン用コントローラーは、本体カードに装備した二つのコネクターに接続する。

なお、接続カードはDirectInputに対応しているので、セガ・エンタープライゼスが発売しているゲームタイトル以外でも、セガサターン用コントローラーを使うことができる。セガサターンを持っているユーザーは、いろいろと試してみてほしい。

製品にはバーチャコップ2が添付 銃の反応速度はセガサターン以上

製品には、光線銃対応ゲームとして「バーチャコップ2」が添付されているので、早速、バーチャガンを使ってプレイした。セガサターン版のバーチャコップ2も併せてプレイして、その操作感の違いも確認してみた。

ところで、光線銃はなぜ離れたところからテレビやパソコンのモニター上の特定の場所を"撃つ"ことができるのか。ここでまず、光線銃の原理を簡単に説明しておこう。テレビやパソコン用モニターなど、CRT管を使ったモニターは、その画面範囲を電子ビームが順次走査することで画像が表示される。つまり、電子ビームの照射位置は"点"であり、その位置は逐次変化している。光線銃は、その電子ビームの照射位置を光点として捕捉し、画面上の座標として検出する。ちなみに、表示原理の異なる液晶モニターでは光線銃は使えない。

さて、パソコン版バーチャコップ2をプレイしてみた。キーボードやマウス操作から開放されてなかなか快適だ。コンシューマーゲームやアーケードゲームをプレイしている雰囲気を、それなりに味わえる。次に、セガサターン版に替えて同じゲームをプレイしてみる。3Dアクセラレーター（Direct3D）が効いているパソコンの画面と比べ、画質が格段に劣る。CD-ROMの読み出し速度の違いもあり、画面ごとのロード時間もパソコンの方が格段に速い。

最も重要な、銃の操作性の違いはほとんどないが、光線銃を撃った直後の画面の反応などは、セガサターンの方がワンテンポ遅れる感じだ。ただ、セガサターンについては29インチテレビを使ってプレイしたため、大きさからくる臨場感や迫力は圧倒的に上だ。最近では、どこの家庭でも25インチ以上のテレビが使われているはずだが、パソコン用モニターは21インチでも簡単に手が届く価格ではない。また、筆者のパソコン用モニターはいすに座ったときの視線に合わせて置いてある。いすに座って光線銃を使うのは、少々姿勢が苦しかった。

結論としては、21インチモニターなど大画面モニターを使える環境、また近い距離で小型モニターでちょっと楽しみたい時などは、パソコン版で遊んだ方が快適だ。

なお、気になるバーチャガン対応ゲームのラインナップについてだが、すでにパッケージで発売済みの「バーチャコップ」「バーチャコップ2」「ザハウスオブザデッド」などは、残念ながら対応していない。パッチなどが配布される予定もないが、今後リリースされるゲームタイトルでの対応に期待するしかない。また、同社によると「マウスを銃に見たてている既存のゲームを、バーチャガンでプレイする方法を検討中です」とのこと。

製品情報

動作環境：Windows 95／98

価格：IF-SEGA2／PCI　1万1,800円、IF-SEGA2／ISA　7,000円

問い合わせ先：アイ・オー・データ機器　TEL 076-260-1024

セットアップはやや面倒だが、サブカードとビデオカードを接続し、同じくパソコンのモニターもサブカードに接続する。Voodoo2カードと同じ要領だ

製品に添付されているバーチャコップ2は、市販されているパッケージとは異なり、バーチャガンに対応している

プレステ／N64愛用者には こちらをお勧め

PlayStationとNINTENDO 64を持っているユーザーの場合、「SMART JOYPAD」を使うとよいだろう。同製品は、サウンドカードのゲームポートを使って、コンシューマー機のコントローラーを利用可能にする接続キットだ。

本体は8cm四方ほどの白いボックスで、ここから、それぞれパソコンのゲームポート端子、PlayStation用コントローラー端子、NINTENDO 64用コントローラー端子へ接続するための、3種類のコネクター付きケーブルがのびている。パソコンの内部バスではなくゲームポートに接続できて、ドライバのインストールや面倒な設定も不要という手軽さがいい。ただし、接続したコントローラーは、Windows側では2軸4ボタンのジョイスティックとしてしか認識されないため、最大4ボタンと十字キーのみが使用可能になる。実売価格は3,800円前後だ

対応機種：Windows 95／98を搭載したPC／AT互換機
問い合わせ先：エスケイネット　TEL 045-943-3316

Play Online MAC館

「QUAKE Ⅱ」「QUAKE Ⅲ ARENA」がリリースを控え、ファンにはたまらない状況だが、まだ間がありそうだ。これを機に「QUAKE」を遊び尽くしておくのも悪くはない。今月は、Windows用にリリースされているTCをMac版QUAKEで動かす方法を紹介しよう。　文／nao

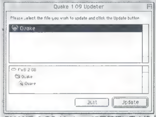
第5回 Mac版QUAKEでWin用TCを遊ぶには

特別なツール不要でX-MENがプレイ可能

まずは最新バージョンを導入しよう

「QUAKE」には、Windows用にさまざまなトータルコンバージョン(以下、TC)がリリースされている。それこそ、飽きること無くプレイし続けられるわけだ。Mac版QUAKEをお持ちの読者は、これをただ指をくわえて見ているしかないのだろうか？　結論を先に言ってしまうと、NOだ。Windows用にリリースされているTCは、実はほぼ100%Macでも遊べるのである。ただ、インストールと起動の際に少しばかり手順が必要なので、そこだけ注意しよう。Windows版のインストーラーなどは、MacOS上では意味がないのだ。

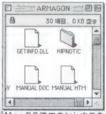
さて、まずQUAKE本体を最新のものにバージョンアップしておこう。WindowsもMacも最新版はVer.1.09。これを導入していれば、サードパーティーのマップを動かしても問題ないはずである。また、バージョンが統一されていれば、WindowsとMac間でのクロス対戦も問題ない。パッチは開発元のWestlake Interactive社のホームページから入手きる。



QUAKE 1.09 Updaterで最新版に書き換えるQUAKEのアプリケーションを指定する。ハードウェアアクセラレーションを利用する場合には、対応するアプリケーション用のパッチをダウンロードしよう

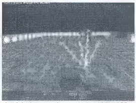
こつさえ分かれば起動は簡単

QUAKEの公認TC「QUAKE MISSION PACK 1」を例に導入方法を説明しよう。現在、MISSION PACKは1と2がリリースされているが、どちらもWindows用だ。これらをMac版で楽しむには以下の作業が必要となる。まず、MISSION PACKのCD-ROMをマウントする。必要なファイルは「HIPNOTIC」フォルダ以下のファイルなので、このフォルダをまるごと、QUAKEをインストールしたフォルダの中へコピーしよう。ちなみに、HIPTONICフォルダ内部のファイルの「QUAKE.EXE」はいらないので、削除してしまって構わない。

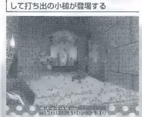


MacOSでマウントされたQUAKE MISSION PACK 1のCD-ROM情報。右上のHIPNOTICフォルダだけが必要だ

HIPNOTICフォルダごとQUAKEのフォルダ内へコピーする



MISSION PACK 1では、追加武器として打ち出の小槌が登場する



X-MEN:THE RAVAGES OF APOCALYPSEは、オリジナルのQUAKEとはまったく異なる世界のアメコミ風アクションゲーム。雰囲気は明るいが、やはり殺し合いがメインだ

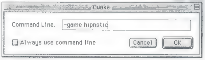
さて、起動だ。ここでちょっとした仕掛けが必要となる。

方法1 ドラッグ&ドロップ

QUAKEのアプリケーション自体を起動するのでなく、先程コピーしたHIPNOTICフォルダを、QUAKEアプリケーションへドラッグ&ドロップする。それだけで、いままでとは違ったスプラッシュスクリーンが現れ、まったく違うデモが始まる。

方法2 オプション起動

別の方法としては、Optionを押しながらQUAKEを起動する。すると起動オプション入力画面が出てくるので、Windowsでやっているように、つまりMISSION PACKのCD上の「README」にあるようにパラメータを与えてやればいい。この場合ならば、下図のように入力する。



Optionキーを押しながら立ち上げた時に出てくるコマンドライン入力用のダイアログ。MISSION PACK 1の場合は、図のように起動オプションを入力する

方法3 AppleScriptを使う

AppleScriptを使って、一発で起動させることもできる。内容をスクリプト編集プログラムで下図のように入力し、「別名で保存」をファイルメニューから選ぶ。「種類」をアプリケーションにし、初期画面を表示しないにすればいい。

AppleScriptへの入力内容

```
tell application "QUAKE"
        run params "-game x-men"
end tell
```

左の内容を入力するだけで、簡単にTCが起動できる。必要に応じて「x-men」を書き換えるのを忘れないように

ほかのTCの場合も、同様の手順で使用することができる。要は新しいPAKファイルをWindowsのCD-ROMからコピーすればいいのである。ただし、ゲームの仕掛けが大幅に替わる場合は、ゲームのロジックをQUAKE-Cで記述した「PROG.DAT」というファイルも必要になる。これがCD-ROMにあるときは、PAKファイルと一緒にコピーしよう。例えば、アメコミ調の雰囲気に完全に変わってしまう「X-MEN:THE RAVAGES OF APOCALYPSE」がこれに相当する。

今月から吉田信彦さんに代わって、私naoがこのコーナーを担当することになりました。よろしくお願いします。

デモ版でもコンバージョン可能

製品版でなくても、Windows用のデモ版をダウンロードして試すことができる。要はPAKファイルと「PROG.DAT」が取り出せればいい。ダウンロードできるもののうち、Mac上で解凍できるファイルならば、StuffItDeluxeなどで解凍し、必要なファイルだけ取り出せばいいのである。対象のファイルは拡張子がZIPでなくてもいい。実行形式(EXE)であっても、内容がZIPファイルのものなら解凍できる場合がある。市販版を買う前に試すこともできるわけだ。

関連ホームページ

QUAKE Ver.1.09
http://www.westlakeinteractive.com/download0004.html

X-MEN：THE RAVAGES OF APOCALYPSE
http://www.gamesdomain.com/demos/demo/xmendemo.html

ファーストインビテーション

私が最初にハマったゲーム

Junichi Sugiyama

杉山淳一の場合

ゲームをこよなく愛する方に、最初にハマったゲームの思い出を語ってもらう「ファーストインビテーション」。今月は、パソコンやインターネット関連の雑誌で幅広く活躍し、海外のモータースポーツなどの知識も豊富な杉山淳一氏に、ゲームとの出会いを振り返ってもらった。

サイコロのいらないシミュレーションゲームがあるなんて

15年前、まだ高校生だったころのこと。同級生の湯浅君の家に遊びに行ったとき、僕は初めてマイコン(あえてこう呼ぼう)に出会った。それはPC-8801という名のマイコンで、湯浅君は周辺機器を合わせると100万円もかかったという高価なおもちゃを巧みに操作し、僕にいろいろなゲームを見せてくれた。その中の一つが「ロード・オーバー」だった。

ロード・オーバーは領地を一つ選び、税金で兵士を雇って隣の土地を占領していくゲームだ。土地の色によって税収が変わるので、価値の高い土地ほど人気があり、そこが激戦地になった。埋蔵金などが隠されている土地も存在し、形勢を逆転できるチャンスもたくさんあった。また、兵士を10人以上雇っていると、魔女に誘拐されたり、疫病が発生したりして、数が半減してしまう。「よぉし、次のターンで攻め込むぞぉ」と思っていたら、逆に攻め込まれる立場になってしまうのだ。今でもあのゲームのバランスは絶妙だったと思う。

そのころの僕は、ボードとサイコロを使ったシミュレーションゲームを遊んでいて、ツクダホビーのガンダムシリーズ「ア・バオア・クー」に夢中だった。そんな中、友達が集まらなくても遊べ、サイコロや計算表の処理を自動でやってくれるマイコンのゲームは画期的だと感じた。当時のゲームは、大流行したインベーダーゲームの影響を強く受けていて、湯浅君がマイコンを購入した動機も「家でインベーダーができる」からだった。ロード・オーバーのような戦略シミュレーションは珍しかったが、思考型シミュレーションゲームの新しい芽生えは、このころから始まっていたと思う。

マップは2種類あり、プレイが盛り上がったのはふたまたに分かれる川がある方だ。中州の先端は税収がいちばん高く、ここを制したものがゲームを制するという激戦地。同盟締結モードはシステムにはなく、プレイヤー同士の口約束で、学校での昼飯を賭けたドロドロの取り引きが行われた

戦闘は1対1の勝ち抜き戦。防御側は戦闘力が割り増しになるので、3倍以上の兵士を送り込まないと占領できなかった。勝利後の防御を考慮すると10倍の戦力は欲しいところ

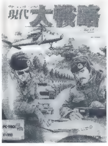
画像協力：PC88ゲームライブラリ
(http://www9.big.or.jp/~y-romi)

僕と湯浅君、そして、シャープのX1を持っていた加茂君が加わって3人で遊ぶと、1人で遊ぶよりもはるかに面白かった。1日では勝負がつかなくて、途中で何度もセーブして遊び続けた記憶がある。ターン制だったので、自分の順番になるとマイコンの前に座り、それ以外の時は、コンピューターがこれからどうなるかという夢を熱く語った。そういえば、最後の対戦は勝負がついていないなぁ。

Syntax Errorと格闘した日々

その後、僕も貯金をすべて引き出して、PC-8801mk2というマイコンを買った。小遣いも少なく、市販ソフトを買うお金がなかったので、雑誌に掲載されたゲームのプログラムを、意味も分からず、ただひたすら打ち込んでは遊んだ。ちゃんと打ち込んだつもりでも、入力ミスが必ずあり、「Syntax Error」は続出。1発で動いたゲームのほうが少なかった。

特に、ミッドウェー海戦を再現した「Last 5 Minutes」というゲームはボリュームが大きくて、入力するだけで2週間以上かかった。しかし、ゲームは動かず、湯浅君に相談しても原因は分からない。結局、掲載されていたプログラムリストが間違っており、訂正記事で知らされるまで2人で悩み続けたことも、今となっては懐かしい思い出である。あきれるほどの大変苦痛な作業だったけれど、ゲームで遊ぶ欲望の方が勝っていた。その後、PC-9801が発売され、「現代大戦略」が登場し、戦略シミュレーションゲームは黄金時代を迎えるのだ。



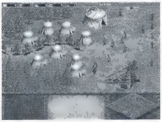
1985年11月に、システムソフトから発売された「現代大戦略」。現実の兵器を使って戦闘を行い、自分の戦略で相手を封じ込める面白さが広く受け入れられた。このソフトのためにPC-9801を購入したユーザーも多いのではないだろうか

そんなことを振り返りつつ、この記事を書くにあたって、久しぶりに湯浅君とメールで交歓した。彼はいま奈良に住んでいて、一流家電メーカーのソフト開発者になっている。ロード・オーバーの話をすると、「懐かしいなぁ。手が空いたらインターネット版に移植しようか」と笑った。15年の歳月を経て、あのときの対戦が再開できる日は近いかもしれない。とても楽しみである。

ネクストインビテーション これに期待！

Age of Empires Ⅱ：Age of Kings

現在も、傾向としてはストラテジーゲームの方が好き。このジャンルは決着まで時間のかかるものが多く、暇がないとなかなか遊べないのが辛いところだ。そんな僕の注目タイトルは「Age of Empires Ⅱ：Age of Kings」。経済と領土拡大、戦力増強というテーマは、なんとなくロード・オーバーと重なる部分がある。ところで、「あおえ」って略して呼ぶのやめない？ 青江美奈じゃないんだから(僕ってジジイ？)。



ローマ帝国が崩壊し、舞台は紀元500年から1000年ごろへと移る。貿易などの新要素が加えられ、ラッシュ攻撃の多用が難しくなるなどの改良がされている。日本語版の発売予定は1999年の冬だ

杉山淳一 PROFILE

ゲーム雑誌の広告営業という、奇異な経歴を持つライター。乗り物が大好きで、列車ダイヤが楽しいから(？)と京浜急行沿線に住み、やっぱFRだよねとシルビアに乗り、転倒骨折の過去にもくじけずRZ250&400ccのスクーターを駆る。入校前に病気で入院し、Play Online編集部にも迷惑をかけておきながら「病室から羽田空港がよく見えて楽しかったよーん」と言い放つ不謹慎野郎。現在関西方面の出張を画策中。もちろん、目的は700系のぞみに乗ることだ。

BACK STREET, USA

進化する情報網 ついに次世代インターネットが始動する！

インターネットの歴史を知っている方なら、われわれ末端のネットワークゲーマーは、もともとインターネットのプロジェクト構想には含まれていなかったのをご存じだろう。学術的、国家戦略的なものを意図として生まれ、現在では、数億人の命の種となっているインターネット。その揺るぎない地位を脅かす、新計画を紹介しよう。　文／奥谷海人

インターネット2ってなんだ？

「すべての道はローマに通ず」というが、インターネットの基をたどれば、スタンフォード大学などを中心とする研究機関に行きつく。その最先端部分では今、新しい計画が進行しているのである。

その名はインターネット2。この何のひねりもない計画名と、まるで「TUROK 2」のようなアクションゲーム風のロゴを見て、確かな進化の手ごたえを感じることなど、本誌の読者でも至難の技かもしれない。しかし、この計画はすでに1998年あたりから本格的に始動しており、その年の5月にはアトランタの発表会で試験的なデモも公開されているのである。

1999年になっても全米141大学で組織されたUCAID※1（University Corporation for Advanced Internet Development）が主体となって、アビリーンネットワーク計画※2（Abilene Network）を開始。現在主流の10Mbpsイーサーネットよりも約245倍の情報伝達力を誇る2.4Gbps（OC48）というネットワークを延べ2万km以上も張り巡らし、大学間や企業でストリーミングビデオなどの実験を試みようと動き出したのだ。さらに今後、9.6Gbps（OC192）まで伝送可能なネットワークを開発し、セキュリティー面やIPマルチキャスティング※3などの実験を行っていくのだという。

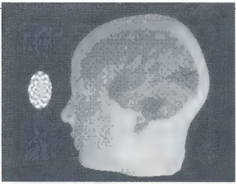
大学、企業そして政府の足並みがそろえば、インターネット2計画が一般家庭に浸透するのも、そう遠くはないかもしれない。通称i2（アイツー）

投資予定額3兆円の巨大プロジェクト

元来、この計画は、NASAや国防省、衛生省が必要性を感じて発足させたNGI（Next Generation Internet）企画を基礎としたものである。10数年前までは、既成の電話回線でじゅうぶんだと考えられていたインターネットも、より速い画像伝達を求められるように変わってきたのだ。

インターネット2の恩恵を、われわれ民間レベルに下げた例を挙げると、脳の3Dスキャン映像をリアルタイムで遠方の専門医に見せる、などという使い方となるだろう。全方向ステレオスコピック画面で、本当の3Dを楽しめるようなネットワークゲームだって可能になる日は近いだろう。実際、通称CAVEと名付けられたバーチャル画像を映し出すツールも開発されているのである。

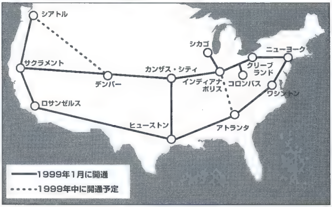
もっとも、この構想、現在の市場レベルにまで発展させるには、3兆円以上※4という多額の資金が必要とされ、民間企業の支援は必至だ。そのため、すでに数年前から、3 COM社、AT&T社、Cisco Systems社、アイ・ビー・エムなど、名うての情報産業10数社がパートナーとなって開発援助をしているし、政府も率先してこの計画を後押しするのは間違いないだろう。アメリカが主導権を握っているが、近年ではスイスやシンガポールでも会合が開かれており、日本を含めた国々も積極的に参加してくると考えられる。インターネット2は、政府、大学機関、そして民間企業を巻き込んだ、壮大なプロジェクトなのである。



詳細な画像データをやりとりすることが可能になることで、専門的な知識を要する脳外科の治療も確実に進歩する。民間に開放される日が待ち望まれる

粗悪な情報も多くはんらんするため、政府や大学側としては一般市民を締め出したいというのが本音のようだが、予算や技術的な面でも民間からの投資は不可欠なのである。現在1日に何千万というユーザーがインターネットにアクセスしているため、どこへ行っても、やれサーバーダウンだの、やれラグだのという声を耳にすることが多くなった。インターネットという文化が生活やコミュニケーションの必需品であることは、もはや紛れもない事実であり、人が常に文化の向上を求める結果なのである。

アビリーンネットワーク計画



※1 ユーケイドと読む。このほかに、加盟大学を地域ごとに連帯活動させるGigaPoPという小規模ネットワーク機関もある。
※2 この計画のバックボーンとなっているのが、日本ではおなじみの光ファイバー技術である。アビリーンネットワーク計画ではQwest Communications社が技術を提供している。
※3 マルチキャスティングは、メーリングリストのように現在日常的に利用されているものだが、ここではさらにビデオカンファレンスなどのより複雑な技術であるようだ。
※4 この見積もりは、1996年の計画発表時に算出された数字であり、現在の状況や規模の変化によってはさらに膨大な金額になるであろう。

SECRET FILE #00038

DETHKARZ

メーカー：アイジーエス

怪しく光る青いバリアを身にまとえ！

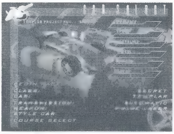
つやつやしたレーシングカーでかっ飛ばす「DETHKARZ」に、無敵のバリアコマンドを発見した。メインメニューを表示中に、左Shiftキー＋左Ctrlキー＋Cキーを同時に押すと、通常のメニューの下にCHEAT MENUの表示が出るので選択して入力画面に入ろう。そこで、カーソルをコマンドラインに合わせてから「H-PLUS」と入力。すると、コースに出現するアイテム「Shield」を使った状態になり、マイカーのボディが怪しげな青い光に包まれ、敵の攻撃をはね返してくれるのだ。

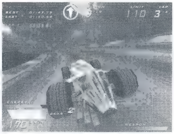
この状態のままピットゾーンに入れると、きらきらと輝いてマジョーラ（日本ペイントの超有名な装飾塗料）もビックリの美しさだ。ほかにも「TATSU MAKI」（なぜか日本語だ）と入力すれば、ピットでの回復スピードが高速に。コマンドは複数入力できるが、再起動するまで継続する。普通のモードで遊びたくなったら、いったんゲームを終了させよう。

DETHKRAZのチートコマンド一覧

GLOBAL	全コース選択可能
DEV 6	全車種選択可能
RACE CORPS	Championship modeで全シーズンを選択できる
TATSU MAKI	ピット走行中の回復スピードが早くなる
PEP !	どのアイテムを取ってもニトロになる
H-PLUS	マイカーに無敵の青いバリアシールド装備

「H-PLUS」を使えば、Shieldを使った状態でレースを始められる。しかも、レース中はずっと効果が続くのだ





「DEV 6」で全車選択可能にすると、なんとシークレットカーまで選択することができる。スピード、攻撃力、どれを取っても抜群の性能だ

いかさま野郎チートコマンダー

CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00039

シムシティ3000

メーカー：エレクトロニック・アーツ・スクウェア

金か？ モラルか？ 倫理観を問われるチート

市長として、メガロポリスの建設を目指す「シムシティ3000」に、公私の境界線に悩まされるチートコマンドを発見した。

まず、ゲーム中にShiftキー＋Ctrlキー＋Altキー＋Cキーを同時に押して、左上にウインドウを出そう。そこに「call cousin Vinnie（いとこのヴィニーを呼ぶ）」を入力すると、アドバイザーに「地方経済復興運動」という項目が現れる。選択するとスーツ姿のヴィニーという男が登場し、何やら怪しげな取り引きを持ち掛けてくるぞ。この取り引きに乗ると、なんと財政予算が$10万増えるのだ。見返りに何を求めているのか、はっきりとは言ってこないが、どんなたぐいの取り引きかはおおよそ想像が付く。

ここで、毅然とした態度で拒否すると、ヴィニーは捨てぜりふを残して去っていく。その後、セリフの中にあった「zxywvu」を入力すると、ボーナスとしてシムシティ城が建設できるようになるのだ。

シムシティ3000のチートコマンド一覧

i am weak	建物や木、水道の建設費用が0になる
call cousin Vinnie	いとこのヴィニーが登場
zyxwvu	ヴィニーの申し出を断った後で入力すると、シムシティ城が建設できる
garbage in, garbage out	全ゴミ関連施設を建設可能
power to the masses	全電力施設を建設可能
water in the desert	全水道施設を建設可能
Salt on	水がすべて塩水になる
Salt off	水がすべて真水になる
Terrain one up	土地を1段階隆起させる
Terrain one down	土地を1段階沈下させる
Terrain ten up	土地を10段階隆起させる
Terrain ten down	土地を10段階沈下させる
pay tribute to your king	全ボーナス建物が建設できる
I love red tape	全条例が制定可能
let's make a deal	隣の市から取り引きの申し出がある
nerdz rool	ハイテク産業を誘致できる

市長のいとこと名乗る怪しい男が出現。見返りを要求しないところが薄気味悪い。目が「分かってるね？」と語っているような気もするけど…

ヴィニーの誘いを断った。私は私腹を肥やさず市政に専念するのだ。するとほら、市民が私に素晴らしい市長邸をプレゼントしてくれたぞ。実はこのシムシティ城、周囲の土地の価値を若干上げる効果がある。シティの幸福の象徴でもあるのだ

Colin Mcrae RALLY

メーカー：イマジニア

なんともリアルなホバーモード発見

「Colin Mcrae RALLY」は、ライバル車のいないクリアなコースを爆走するリアリティーが支持されている。ところがチートコマンドを入力すれば、なんともファニーな場面が登場するのだ。

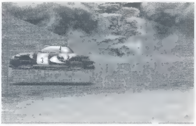
レースに入る直前の名前入力画面で、チートコマンド「DELOREAN」と入力してみよう。そう、あの名作映画『バック・トゥ・ザ・フューチャー』に出てきたタイムマシンだ。するとビックリ！　なんとクルマがふわりと空中に浮き、タイヤをたたんで飛びはじめる。遊び方自体は、ほかのゲームのホバーモードと同じだけど、赤いテールランプが尾を引いたりしてさらに雰囲気が出ている。「ROCKETMAN」も併用すれば、ビューンと飛んで行く。タイムスリップしないのが残念なところだ。グリップ力が無いのでレースには有利にならないのはご愛敬。

名前入力画面に戻って、今度は「DARKSIDE」と入力すれば、全コースがナイトレースになるのだ。UFOが出てくるコースもあるので、走行中に見たかったら空にも気を配ろう。

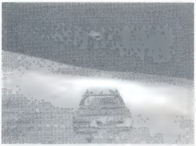
ほかの面白コマンドは、ラジコンカーに変えてしまう「BORROWERS」、ナビゲーションがカワイイ声に変わる「CHOIRBOY」もあるぞ。

レースを有利にするコマンドには、エンジンパワーを倍にする「BIGGUNS」、回頭性を向上する「ALLWHEELS」がある。リアル志向のプレイが希望なら「WHITEOUT」がお勧め。

なお、チートコマンドは連続して入力でき、ゲームを終了しても記憶されているので、再起動してもコマンドは有効だ。いくつもコマンドを入力しておくと、初期状態に戻しにくくなってしまうので気をつけよう。



デロリアンがスィーっと飛んで行く。スタート時の車輪格納アニメーションを見れば、このエフェクトを作ったプログラマーがマジだと分かってもらえるだろう

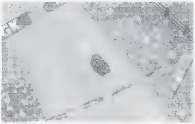


「DARKSIDE」で夜道をひた走る。前方にチラチラする物体がUFOだ。このほかに美しい満月や満点の星空も眺められる

Colin Mcrae RALLYのチートコマンド一覧

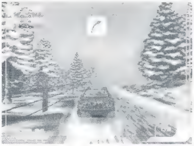
SPECIALED	リプレイのカメラ切り替えなし
CHOIRBOY	ナビゲーションが高い声になる
DARKSIDE	夜間走行モード
BACKAGAIN	ゴールからスタートへ走る
PASSEDOUT	バック走行しかできない
WHITEOUT	コースに霧が立ちこめる
ROCKETMAN	ターボブースト
BIGGUNS	エンジンパワーが倍になる
TURNBACK	後輪操舵
ALIENGOO	クルマがぐにゃぐにゃになる
FREEWAY	全ステージ走行可能
ALLWHEELS	4WS（4輪操舵）
HIPPO	卵形カスタムカー登場
BEEFCAKE	トヨタセリカ4WD登場
QUARRYVILLE	ボーナスコース走行可能
INTHECLOUDS	ボーナスコース走行可能
TROLLEYPARK	ボーナスコース走行可能
WILDAYWORLD	ボーナスコース走行可能
GIANTLEAP	重力が小さくなる
BORROWERS	ミニカーモード
ONTHEWALL	コースが左右反転する
DELOREAN	デロリアン風に浮いて走る
XCREDITSX	デモモードでクレジット表示

「ALIENGOO」は車体がぐにゃぐにゃになってしまう。写真ではお伝えしにくいが、なんともユーモラスな動きなので、ぜひ試してみてほしい。ライバル車も登場してほしくなる



車体がズンズン小さくなってしまう「BORROWERS」。視点を変えなければ、このままの固定カメラ視点でラジコンのように操作しなくてはならない

名前入力画面でチートコマンドを入力。成功すれば「Command is enable」と声が出る。もう一度入力すると、キュイーンと音が出て解除される



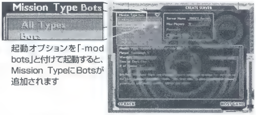
「WHITEOUT」では、霧が発生して視界が悪くなる。さほど濃くないので、梅雨時の高原や林道を経験した人にとっては恐れるに足りない。ナビゲーションを信じて走りぬけよう

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

Q 「QUAKE Ⅱ」や「UNREAL」以外の3Dシューティングにも Botはあるのでしょうか？ もしあれば、入手方法と使い方を教えてください。
（茨城県・野崎伸也）



起動オプションを「-mod bots」と付けて起動すると、Mission TypeにBotsが追加されます

A 今回確認できた現存するBot は、「SiN」と「TRIBES」の二つでした。また、「HALF-LIFE」用のBot がいくつか開発中です。

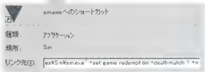
SiN

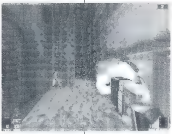
SiNは「ReDeMpTiOn」と呼ばれるBotで、使い方は非常に簡単です。起動時のオプションとして、「+set game redemption +deathmatch 1 +map spry +maxclients 8」のように指定して起動すればspryのマップからこのBotのモジュールがスタートします。

始まったら、コンソールを出してbotと入力しましょう。1回入力するごとにBotが1体現れます。気になるBotの強さですが、スキルを11段階から設定できます。

まだバージョンが低いためAI部分が練れておらず、ときどきおかしな動きをしたりもします。それでも、じゅうぶん対戦の練習にはなるでしょう。将来的には、はしごの昇り降りができるようになったり、CTFにも対応するそうです。

起動時のオプションは、起動ファイル（SIN.EXE）のショートカットを作成後、リンク先に入力します。ちなみに、「+」「−」の前には、必ず半角スペースを入れてください





BOTの強さは11段階から選べます。スキンや名前も変更可能です

TRIBES

TRIBESのBotは、特に名前はないようです。インストールが完了したら、「 -mod bots」とオプションをつけてTRIBESを起動しましょう。するとHost MultiplayerのMission Typeのところに Botsが追加されます。残念ながら、このBotは拠点防御のみの動きしかせず、攻め込むようなことはないようです。2〜4人の少人数で個人サーバーを立てて遊ぶ場合などに補助として使うといいでしょう。 （baron）

関連ホームページ

SiN
ReDeMpTiOn
http://www.netcentral.co.uk/~connorc/

TRIBES
Datumplane：Starsiege
http://www.datumplane.com/

HALF-LIFE
Bot A.I.D（Delta Bot）
http://www.botepidemic.com/aid
JaGgEr Bot
http://www.geocities.com/SiliconValley/Haven/6020/index.html
JumBot
http://planethalflife.com/modcentral/bots/bots.html

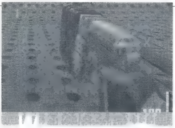
Q 「SiN」はOpenGLを使っていますが、描画選択オプションを見ると、Default OpenGLのほかに、カードの種類ごとにOpenGLモードが5種類も用意されています。Riva 128、ATI Rage PROなど、専用のAPIを持たないようなカードにもモードを用意してあるのはなぜでしょうか。 （香川県・大川栄一）

A これは、自分の持っているビデオカードに合わせて、ユーザーが適切なモードをすぐ選択できるように、という開発者側の配慮です。実際のところ、3Dfx OpenGL以外のOpenGLモードはすべてDefault OpenGLと同じものです。例えば、Riva TNT搭載カードでRiva OpenGLを選択するとDefault OpenGLとして認識されるのはこのためで、これは誤認識されているわけではないのです。

日本に比べてユーザー層が厚い分、アメリカにはビデオカードの知識を持たないライトユーザーが多いため、このようにメーカー名で選べるようにしているわけです。 （奥野幸一）

SiNのビデオカード選択画面。ユーザーがOpenGLモードを迷わず選択できるように、メーカー別の項目が用意されています

QUAKE IIエンジンを使ったゲームでは、「rate」コマンドを使ってマルチプレイ時の転送データ量を設定できますが、具体的には送信／受信どちらのデータ量を調節するのでしょうか？　また、設定の目安は？　（兵庫県・河上良一）


回線が混み合っているかどうかは、「netgraph 1」というコマンドで調べられます。バーが高いほど回線は混み合っています

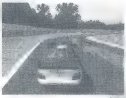
「rate」コマンドは、クライアントがサーバーから受け取る最大データ量を設定するコマンドで、数値の単位は、バイト／秒です。単純に考えてデータ量が多ければ、それだけ情報が増えるわけですからパフォーマンスの向上が望めるわけです。しかし、当然それに見合った太い回線が必要になります。接続回線の種類によって、一般的な推奨値は次のように分けられます。

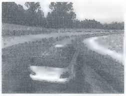
モデム：2000～3500
ISDN：4000～7000
ケーブルモデム／LAN：25000

ゲームによって初期値は異なり、例えば「SiN」は5000、「KINGPIN」デモ版は25000となっています。前者はISDN接続を、後者はLAN接続を前提に設定されているわけです。従って、例えば33.6kbpsのモデム接続でSiNの対戦をする場合、5000という初期値は適当ではありませんから、値を下げたほうが快適なプレイを実現できるわけです。

また、ISDNを使っていても、回線が混んでいるときは少し下げてみるといいでしょう。コンソールから、「rate 3000」とタイプしてEnterキーを押すと値は3000に設定されます。（奥野幸一）

レーシングゲームでFF車を運転するときに、タックインというテクニックがあると聞きましたが、どんなテクニックですか？（福井県・蜷川和治）


ここまでアクセル全開。ステアリングをほんの少し切っています


アクセルオフと同時にステアリングを切り足します

アクセルオンでドリフトをコントロールし、コーナーを抜けます

FF車とは、エンジンが運転席の前にあり、前輪を駆動する自動車を指します。レビン／トレノ、シビック、ミラージュなどが有名なFF車ですが、どれもFR車に比べるとコーナー入り口でアンダーステアを誘発しやすい特性を持っています。そこで、タックインというテクニックを使うわけです。このテクニック自体は、ほかの駆動形式の車でも使えますが、FF車でやると特に有効なのです。

さて、タックインとはフル加速でコーナリング中に、アクセルを突然離すことで、車の向きを急激に変えるテクニックです。加速によって後傾になっていた状態から、前のめりのモーメントが生まれて前輪のグリップ力が瞬間的に増大するわけです。

まず、アクセル全開、少しアウト側に膨らんでしまうぐらいのオーバースピードでコーナーへ突っ込み、ハンドルを切ります。その、ハンドルを切った「直後」にアクセルを離すのです。操作自体はアクセルを離すだけですが、このタイミングが命です。

ただし、アクセルオフぐらいでそこまで急激な挙動を示すゲームはまれです。ゲーム中でタックインを効果的に使いたいなら、アクセルを離すと同時にステアリングを切り足すようにするといいでしょう。そうすれば、フロントを一気にイン側に巻き込むような挙動を示すはずです。

主に、高速コーナー（鈍角のもの）などで活用すると効果的です。ブレーキを使わないため、タイムダウンが最小限に押さえられ、また急激にフロントをインに向けることで高速ドリフトを誘発しやすいので、リプレイで見ると非常に格好よく見えるでしょう。　（warren大尉）

ベンチマークテストの計測環境の説明で「VsyncをOffに設定」と記載されていることが多いのですが、これはどういう意味ですか？　ゲームをプレイする場合、やはりOffにしたほうがよいのでしょうか。　（石川県・林原敬一）

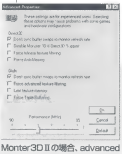
Vsyncとは垂直同期のことです。つまり、画面を描画する際に垂直方向のタイミングを計ることです。

まず、ディスプレイの仕組みについて簡単に説明しましょう。描画を担っているのは電子銃であり、これが放つ電子がブラウン管の表面に当たることで、画面上のドットの描画が行われます。電子銃は、画面のいちばん上のラインの左から右へ向かって電子を飛ばし、右端に来たところで1ライン下の左端に移り、またそこから右へと、高速に電子を飛ばしていきます。そして、画面の右下まで来ると1画面分の描画が終了します。1秒間のうちにこの1画面分の描画が何回書き換えられるか、を示したものをリフレッシュレートと言います。

ここで本題に戻ると、VsyncがOnならば、画面書き換えのタイミングに合わせてビデオカード上のフレームバッファーを更新するということになります。そのため、理論上、フレームレートはリフレッシュレートの値に制限されてしまいます。

逆にOffならば、描画の途中でも強制的にフレームバッファーを書き換えるため、最大限のフレームレートが得られます。しかしながら、画面の上下で別々のフレームの画像が表示されてしまうこともあります。

以上が、VsyncのOnとOffの違いです。Off時に起こる画面の分断はほとんど気が付かない程度のものですし、OnとOffではパフォーマンスが体感できるほど違ってきますので、通常はOffに設定しておくことをお勧めします。　（tak）



Monter3D IIの場合、advancedメニューでVsyncを切り替えられる

疑問、質問は編集部まで、Eメール（playonline@axela.co.jp）もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験

ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

フォルダ	内容
BEATDOWN	ビートダウン
EXPENDABLE	EXPENDABLEムービー
HOMEWORLD	HOMEWORLDムービー
JEFF GORDON XS RACING	Jeff Gordon XS RACING
KINGPIN	KINGPIN:LIFE OF CRIME
LIVEWIRE!	LIVEWIRE !
MAGIC&MAYHEM	MAGIC&MAYHEM
MECHWARRIOR 3	MECHWARRIOR 3
MPLAYER-JAPAN	Mplayer-Japanクライアントソフト
NETWAR	ネットウォークライアントソフト
ODN	ODN接続サインアップキット
PATCH	サイキックフォース2012パッチ、電車でGO!2　高速編パッチ
REVOLT	REVOLTムービー
ROAD WARS	ROAD WARS
ROLLERCOASTER	ローラーコースター タイクーン
SHOCKFORCE	SHOCKFORCE
SLAVE ZERO	SLAVE ZERO
SPORTS CAR GT	SPORTS CAR GT
STARSIEGE	STARSIEGEムービー
TEAM FORTRESS CLASSIC	TEAM FORTRESS CLASSIC
WINZIP	WINZIP
X-WING ALLIANCE	STAR WARS:X-WING ALLIANCE

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について

収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームはFM-Vシリーズなど一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について

付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて

各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について

収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて

収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて

収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて

収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について

CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

収録ソフトのインストール方法

ビートダウン
①付録CD-ROMのBEATDOWNフォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

EXPENDABLEムービー
①付録CD-ROMのEXPENDABLEフォルダに収録されている[EXPENDABLE.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[EXPVI AVI]をダブルクリックしてください。

HOMEWORLDムービー
①付録CD-ROMのHOMEWORLDフォルダに収録されている[HW.MPG]をダブルクリックしてください。

Jeff Gordon XS RACING
①付録CD-ROMのJEFF GORDON XS RACINGフォルダに収録されている[JGXSR711FULL.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[JGXSR711.EXE]をダブルクリックしてください。

KINGPIN：LIFE OF CRIME
①付録CD-ROMのKINGPINフォルダに収録されている[READMEJ.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

LIVEWIRE!
①付録CD-ROMのLIVEWIRE!フォルダに収録されている[LWDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[LIVEWIRE.EXE]をダブルクリックしてください。

MAGIC&MAYHEM
①付録CD-ROMのMAGIC＆MAYHEMフォルダに収録されている[M&MDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

MECHWARRIOR 3
①付録CD-ROMのMECHWARRIOR 3フォルダに収録されている[MECH3-DEMO2.EXE]をダブルクリックしてください。

Mplayer-Japanクライアントソフト
①付録CD-ROMのMPLAYER-JAPANフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール、メンバー登録、実行してください。
②クラシックゲームをプレイしたい方は、付録CD-ROMのMPLAYER-JAPANフォルダに収録されている[MPLAYERCLASSIC.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

ネットウォークライアントソフト
①付録CD-ROMのNETWARフォルダに収録されている[NETWAR_SW.EXE]をダブルクリックしてください。
※NETWARフォルダ内にある正式版へのアップデートフォルダの中にあるファイルは、正式登録ユーザー(有料)が使用するNETWAR正式版へアップグレードするためのものです。[NETWAR正式版README.TXT]を参照の上、アップグレードを希望する方は利用してください。
※デモをプレイするにはIDとパスワードが必要です(無料)。メインメニューから[アカウント新規作成]を選択して、ジャンプ先のホームページで取得してください。

ODN接続サインアップキット
①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[ODNSIGNUP.EXE]をダブルクリックしてください。

サイキックフォース2012パッチ
①付録CD-ROMのPATCHフォルダの中にあるサイキックフォースフォルダ内の[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。
※「サイキックフォース2012」の製品版をお持ちの方のみ使用になれます。

電車でGO!2 高速編パッチ
①付録CD-ROMのPATCHフォルダの中にある電車でGO!2フォルダ内の[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。
※「電車でGO!2 高速編」の製品版をお持ちの方のみ使用になれます。

REVOLTムービー
①付録CD-ROMのREVOLTフォルダに収録されている[REVOLT4.MOV]をダブルクリックしてください。
※再生にはQuicktime for Windowsが必要です。

ROAD WARS
①付録CD-ROMのROAD WARSフォルダに収録されている[ROAD WARS.ZIP]をWIZNZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

ローラーコースター タイクーン
①付録CD-ROMのROLLERCOASTERフォルダに収録されている[RCT-JDL.EXE]をダブルクリックしてください。

SHOCKFORCE
①付録CD-ROMのSHOCKFORCEフォルダに収録されている[SFBETA.EXE]をダブルクリックしてください。
※p.106の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

SLAVE ZERO
①付録CD-ROMのSLAVE ZEROフォルダに収録されている[SLAVE ZERO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[RUNME.EXE]をダブルクリックしてください。

SPORTS CAR GT
①付録CD-ROMのSPORTS CAR GTフォルダに収録されている[SCGTDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

STARSIEGEムービー
①付録CD-ROMのSTARSIEGEフォルダに収録されている[STARSIEGE.AVI]をダブルクリックしてください。

TEAM FORTRESS CLASSIC
①付録CD-ROMのTEAM FORTRESS CLASSICフォルダに収録されている[LANPARTY.EXE]をダブルクリックしてください。
※プレイするには、「HALF-LIFE」製品版が必要です。
※p.104、105の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

WINZIP
①付録CD-ROMのWINZIPフォルダに収録されている[WZ70J.EXE]をダブルクリックしてください。
※このプログラムは、ZIP形式で圧縮されたファイルを解凍するために必要です。ZIPファイルを解凍するツールをお持ちでない方はインストールしておいてください。

STAR WARS：X-WING ALLIANCE
①付録CD-ROMのX-WING ALLIANCEフォルダに収録されている[XWINGALLIANCE.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[XWADEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

「EVERQUEST」についての記事を、さらに充実させてほしいです。（北海道・金山純一）

3月号から攻略し続けているEVERQUESTは、これまで合計64ページにわたって紹介してきました。弊誌でこれほどのページ数を割いたゲームは過去にありません。このようなRPGの大作を攻略するには、膨大なプレイ時間を必要としますし、何よりこのゲームの面白さは、1、2回の攻略記事ではとても紹介しきれなかったからです。EVERQUESTを超えるRPGの出現が、果たして年内にあるのかどうか。（ヤナギ）

「QUAKE Ⅱ」に似たゲームはたくさん出ているけど、どれもQUAKE Ⅱよりつまらない気がするのはなぜでしょう。無意識に、id Software社びいきしているのかも。（神奈川県・斉藤 恵介）

わたしも同感です。QUAKE Ⅱは素晴らしく良く出来たゲームです。ゲーマーたちの間でさまざまな拡張が施され、楽しみ方が広がっているのも、人気の表れです。と言いながら、わたしは今、「HALF-LIFE」がいちばん好きです。グラフィックと武器のリアリティーが、QUAKE Ⅱを超えています。しかし、「QUAKE Ⅲ ARENA」では、新たな魅力を見せてくれるものと、大いに期待しています。（坂之上）

このPlay Onlineを読んだら、インターネット対戦がめちゃくちゃやりたいと思うようになりました。自作でパソコンを組んで、対戦を思いっきりやりたいと思います。（島根県・永江幹伸）

人間相手の対戦は、本当にわくわくするし、飽きることがありません。インターネット対戦をやりたいがために、パソコンを組み立て、引越しをしてISDNを引き、揚げ句の果てに転職までしてしまったのは私……。（ま）

ネットゲーム内での有名人を紹介するコーナーがあっても面白いのでは？（東京都・小田信介）

伝説的な強さを誇るプレイヤーや、個人でサーバーを立ち上げている人など、確かにネットワークゲームには有名人が多いですよね。コンシューマーゲームと比べると、プレイヤー間の触れ合いが圧倒的に多くて、そこがまた魅力です。コーナーとして取り上げてはいませんが、弊誌でも有名人が結構登場しています。執筆陣として攻略記事を書いていたりするので、一度調べてみてください。（ふく）

東京ゲームショウに行ってきて、あらためてゲームはすごいと感じました。また、パソコンゲームのブースも盛り上がりを見せていたことにびっくりしました。期待されている「DAIKATANA」の対戦プレイをしたことや、「ネットウォー」の体験版、「ダークアイズ」のブースなどなど、昨年のゲームショウに行ってない僕は、とても感動しました。今度は、この感動をE3で!?（神奈川県・内山裕且）

ネットワークゲームに新しい可能性を感じているゲーム関係者が増えているようです。東京ゲームショウでは、ネットワークゲームの動向をレポートする技術戦略説明会というものも開催されていました。Dreamcastをはじめとして、ネットワークゲームの波はコンシューマー機にも広がっていきそうです。楽しみですね。（K児）

最近、Play Onlineのプレゼントで当選した「BALDUR'S GATE」に、どっぷりとはまっています。おかげで妻から白い目で見られ、ゲームおたくのレッテルを張られてしまいました。でも、そんなことにめげずに、まだまだ続けるぞ～。（神奈川県・萩原 剛）

“映画を1日中見ていた”と“ゲームを1日中していた”で、どちらが好意的にとられるかといえば、どっちもどっちですが、前者になるでしょう。では、両者の間で何が違うのか？ 映画には文化と芸術の香りがするが、ゲームはただの娯楽でしかないという偏見があるからです。「このグラフィックってレンブラントの影響受けてるよね」などと、適当に文化人っぽい発言をしつつプレイすれば、問題が解決するかもしれません。（長尾）

Reader's Review

Colin Mcrae RALLY

PlayStationの「GT」や「R4」のように、よりリアルな運転感覚が味わえるということに、非常に驚きました。タイムで争うというのは、自分の好みに合っているので、うまく走れるように毎日やりこんでいます。立体的なコースもきちんと表現されていて、路面の状態でも反応が変わってきます。激しい運転の時でも、自分の環境（Celeron300MHz）では処理落ちがほとんどないので、古いパソコンを使っている人にもお勧めです。できれば、ハンドルコントローラーでプレイしてみたいなぁ。（群馬県・おとうふ屋）

チュートリアルも充実していて、ラリーの何たるかが理解できる。動作は非常に軽快だ

読者によるネットワークゲームのレビューを募集します。実際にプレイしたネットワークゲームの感想や批評と、そのゲームに対する満足度（%）を、200字程度にまとめてお送りください。

Player's Suggestion

BLOOD Ⅱ：THE CHOSEN

ゲームでは、効果音も重要です。ゲーム中、最も強力だと言われるMinigun（Vulcan Cannon）を入手して、さっそく使ってみたところ、「なんや？ この音」というのが第1印象。この音のために、Minigunを使うことはなくなりました。やっぱり、プレイヤーとして敵を気持ち良く倒して行くには、音も気持ち良いものにしてほしかったです。映画「プレデター」の無痛銃（はげた黒人が使ってたやつ）みたいな音だったら最高だったのに……。（大阪府・三谷登志彦）

連射の速さに加え、射程の長さと破壊力を誇るMinigun。しかし、発射音は"タカタカタカ"という軽い音で、まるで迫力がないのも確かだ

ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのに」と思ったことはありませんか？ ゲームに対するプレイヤーの側からの提案を募集します。

PO.NET NEWS

人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。PO.NET NEWSでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

神業伝授共同組合

あなた自身が発見した攻略テクニックを募集します。チートコードに関係ない技や隠しステージの出し方など、本誌では紹介されていなかった情報をお待ちしています。スクリーンショットがある場合は、そちらもお送りください。

自慢ショット

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーのご返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メール（playonline@axela.co.jp）で、お願いいたします。

〒153-0042
東京都目黒区青葉台
3-1-12
株式会社アクセラ
Play Online編集部
○○○○係

Play Online SQUAREに採用させていただいた方には、Play Online特製グッズを差し上げます。

ネットワークゲーマーのための英会話

文／菅原有香

第13回 戦闘で役に立つ会話を覚えよう <EVERQUEST編 VOL.3>

広大な3Dの世界や、プレイヤーが選べる種族、職業、スキルの多さなど、冒険に熱中させる要素が盛りだくさんの「EVERQUEST」に、すっかり没頭している日本人プレイヤーも増えてきたことだろう。すでに紹介してきたパーティーメンバーの募集、トレードで役立つ表現に続いて、EVERQUEST編の第3回目となる今月は、戦闘で使える言い回しを解説する。

Hi, game fanatics!　ついに製品版が世に出た「EVERQUEST」(以下、EQ)。「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)をプレイし尽くし、やや飽きが来たプレイヤーの目立つ日本でも、新しく、かつ面白さじゅうぶんのEQは、かなりの人気を集めているようだ。街の人として暮らす概念が存在せず、すべてのプレイヤーが冒険者となるEQ。仲間と協力したり、広大な世界を駆け回ったり、果てはGood、Evilの属性の違いを越えてパーティーを組むなど、プレイヤーの数だけ、またパーティーの数だけ、違った冒険が楽しめるのだ。

単独戦闘だけではレベルを上げ続けることが難しいEQでは、パーティーを組んで行動するのが基本だ。パーティーを組む目的には、もちろんメンバーと一緒にプレイを楽しむという意味もあるが、戦闘による無駄死にを防ぎ、結果的に経験値を効率良く稼ぐという意義も大きい。

今回は戦闘で使える用語集、会話例、そしてパーティーで行動する際に最ももめ事の原因になりやすい、戦利品獲得(loot)の約束事について紹介していく。パーティーメンバーに嫌な思いをさせないためのマナーとしても、ぜひ覚えておこう。

なお、EQは自分視点で走った場合、メンバーを非常に見失いやすい。視点変更などで対応しきれないこともあるのだ。クラスによってはTrack(追跡)のスキルなどを活用するのもいいだろう。

●戦闘において使用される会話例

パーティーメンバーはFinnegan、Jena、Loddの3名。レベルアップと貯金のためのモンスターハント中だ。リーダーは、RangerのLoddが務めている。JenaはCleric、Finneganは戦士系でHPも高く、このパーティーの攻撃力の要だ。

Finnegan:well, we need mobs
フィネガン：あのさ、おれたちに必要なのはモンスターの群れだよな

メモ：本来「mobs」は群集、暴徒という意味だが、EQでは暗に「monsters」を示している。

Lodd:yeah, now tracking...gnolls, NW. maybe 4
ロッド：そうだな、今追跡してるよ。……北西にノールだ。おそらく4匹

Jena:Lodd, how's our plan?
ジェナ：ロッド、計画は？

Lodd:of course we kill them. Fin, go **fetch** one or two. be careful
ロッド：もちろんやっつけるさ。フィン、行って1、2匹おびき寄せてくれ。気を付けろよ

Finnegan:sure, wait here
フィネガン：分かった、ここで待ってろ

メモ：モンスターや動物は、群れているものも少なくないため、おとり役がぎりぎりまで近づいて、敵をおびき寄せてたたくという戦法がよく使われる。この場合の「敵を連れて来る」という言い回しに使われるのが、「fetch」「lure」などだ。「Go fetch」は「go and fetch」と同じで、「行って、取って来い」になる。「Go and 動詞」(〜してきてくれ)は便利なのでぜひ覚えよう。

Finnegan:Damn I got all!
フィネガン：畜生！　全部連れて来ちまった！

Jena:oh no! we can't handle them!
ジェナ：もう、やだ！　全部なんて手に負えないわよ！

メモ：handleは本来「扱う」という意味だが、敵を対象にとった場合、ことゲーム内の戦闘では「かなう、匹敵する」といった意味で使用される。この場合のように「can't handle」だと、「手に負えない、手に余る、かないっこない」となる。

Lodd:Jesus...anyway we must get them all. Jena, watch our health and **cast** heal
ロッド：しまった……とにかく全部狩るしかない。ジェナ、おれたちの体力に気を付けて見ていて、ヒールしてくれ

Jena:okay
ジェナ：分かったわ

●戦利品の獲得に関する会話例

Lodd:First, we must talk about **loot order**
ロッド：最初に、おれたちはルートの順番について話し合わなきゃならない

Jena:I think alphabetically order is best
ジェナ：アルファベット順がいいんじゃないかと思うわ

メモ：alphabetically order=アルファベット順。この案が採用されることは多いので、この語句は覚えておこう。

Lodd:Nice idea
ロッド：いい案だ

Finnegan:I agree. But, I want weapons...
フィネガン：おれもそれでいいよ。でも、おれ武器が欲しいんだよな……

Jena:I don't want them
ジェナ：わたしはそんなのいらないわ

Lodd:Okay, if anyone gets weapons, it's yours, Fin. But your turn will be skipped
ロッド：よし、だれかが武器を獲得したら、それは君のものだ、フィン。でも、その場合君の順番は飛ばすよ

Finnegan:yeah okay. Thanks Lodd, Jena
フィネガン：よし、分かった。ありがとう、ロッド、ジェナ

Jena:welcome
ジェナ：いいのよ

●戦闘、ルーティングに関わる単語集

前半は戦闘中に使用される語句、後半はルートの取り決めに対する語句を紹介する。

Get back	下がれ	攻撃と援護の分担は決めておこう。弱いメンバーが前に出たら、下がるように声をかけること
Charge	突っ込め、突進だ、突撃	くれぐれも突撃する相手は選ぼう
Fetch／Lure	モンスターをおびき寄せる	Goとの組み合わせで使おう。会話例を参照のこと
Run	逃げろ	戦闘では、「走れ」というよりも「逃げろ」という意味で使われる
Cast ***（呪文名）	***をかけろ	UOと同じく、「呪文名＋対象」でも呪文を対象にかけろ、という意味で通じる。 例）Barkskin me!（=Cast Barkskin on me） おれにbarkskinをかけてくれ！
Loot	名詞）ルート行為（戦利品の獲得）、または戦利品そのもの 動詞）ルートする、戦利品を死体から取る、PCの死体からアイテムを奪い取る	一つの単語でも品詞ごとに意味があるので、以下の表現例を参考にして使い分けてほしい
Loot order	戦利品入手の順番	会話例を参照。たいていはアルファベット順
Your loot	君のだよ	いずれも、特定のPCにルートの順番を教える、またはルートを認めるための言い回し。2人パーティーで順番にルートを行う場合などに役立つ
Your turn	君がルートする順番だよ	
Next	次だよ	
Loot	ルートしていいよ	

Play Online 6

JUNE
No.013

発行人：小島文隆
編集人：宮崎秀規
発行所：株式会社アクセラ　第二編集局
Play Online編集部
〒153-0042　東京都目黒区青葉台3-1-12
電話03(3464)8260（大代表）
電話03(3464)8258（編集部）
FAX03(3464)8259
電話03(3464)8285（販売部）
電話03(3464)8275（広告部）
発行日：6月1日（毎月1回1日発行）
1998年9月30日第三種郵便物認可

編集長：辻　英之

デスク：長尾真樹

編集：坂之上延隆／柳田文雄／松本秀行／佐藤啓二／福士貴光

アートディレクター：佐伯　誠

アメリカ駐在：Kaito Okutani

表紙イラスト：横山　宏

イラスト：S.Kohei

DTPデザイン：株式会社東京トランスメディア
パワーハウス／登勢子

写真：吉田　武／大澤　誠／神田喜和

印刷：凸版印刷株式会社

●本誌で紹介しているゲームの内容、攻略法などに関する質問は、編集部ではお答えできません。
●付録CD-ROMに収録してあるソフトウェアの著作権は、提供元各社が保有します。
●本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

Copyright©1999 AXELA Corporation

Play Online 7月号予告（5月24日発売）

特集1 最新マルチプレイ対応ゲーム 高密度攻略 拡大版

春のリリースラッシュにあわせて、攻略ページを大幅に拡大してお届けする。ラインナップは、待った甲斐のある仕上がりのPC版「セガラリー2」、バイオレンス3Dシューティング「KINGPIN」、屋外でのバトルもあるシリーズ最新作「DESCENT 3」、描画エンジンから見直したシリーズ最新作「HEAVY GEAR 2」など、超話題作を徹底攻略！

特集2 自分のパソコンを限界まで使う チューナップの鬼Special

ゲームのパフォーマンスを上げるために不可欠なチューンナップ。この特集では、ハードとソフトの両方からチューンナップを施し、ゲーム用パソコンとしての底力を最大限に引き出すノウハウを公開する

編集後記

■新宿区では風俗産業にも使えるという地域振興券。私の住んでいる目黒区では「サンマ券」という名称で、街のあちこちにサンマの絵柄が印刷されたビラを見かける。地域によって絵柄は違うらしく、かっぱなどが印刷されているものもあるらしい。有効期限が9月までなので、急いで使おうと思う人が大半なのだろうが、この券を「トレーディングカード」として収集してみてはどうだろうか。種類自体はかなりたくさんある上、島根県や鳥取県あたりのカードはレアそうな気もする。全種類集めたら、相当な金額でやり取りされるような気がするのだが。（with t）

■先日、立川で行われた、P&A主催“編集部対抗「WAGES OF SiN」チーム対戦大会”に参加した。3人1組で、三つのチームが同時にデスマッチを行い、ポイントの多いチームが勝ち抜けるというルール。ロケランなどを使った正統派攻撃のほか、せこいスナイパーライフルでの狙撃、固まっている敵をバイクではねるカーマゲドン風コンボ攻撃など、3人が連携なしに勝手気ままに戦っていたら70ポイントを超えていた。そして、優勝してしまった。まだ春だが、今年はこれ以上いい事がないかもしれないと思った。（長尾）

■3月18日のプレス対抗SiN大会に続いて、調子に乗って3月27日の一般向けSiN大会にも出場しました。普段、「HALF-LIFE」ばかりプレイしている私ですが、大会を前にケーブルネット埼玉（対戦サーバー）で腕を磨いて参戦、当日は10チームが参加して、わがPlay Onlineチームは予選2位で決勝戦に進出しました。最後は、クラン[GoG]十ロクインチームと戦って勝利。一緒にチームを組んだUmeNextrAさん、Lejendさん、おつかれさまでした。（坂之上）

■最近頭にきた出来事。飛行機が離陸するやいなや、何の断りもなくシートをおもむろに後ろへ倒す非常識なカップルが私の前に座ったので、たまらず注意してしまった（エコノミーでの話）。すると、最初はシートを元に戻したものの、機内が暗くなった途端にほんの少しずつ後ろに倒してくるという暴挙に出たので、久々にキレた私である。おいこら、お前たちが下半身に毛布をかぶせ、その下で何かもぞもぞやっていたのをおれは知っているぞ！（ヤナギ）

■ゴールデンウィークの計画は決まりましたか？ 今のところ何の計画もない私ですが、少しは遠出をしたいと思っています。部屋に閉じこもって、放ってあるゲームを極めるのも悪くはないのですが、それでは普段と変わりがない。バイクでもあれば、目的もなくふらりと出かけてしまうところですが……。うーん、いくら衝動買いが得意な私でも、バイクの衝動買いは難しい。ちとお高いです。（ま）

■私は洗顔が大好きだ。理由をよく考えてみると、どうも水自体が好きなようだ。飲料としても、水はMy Best Drinkランキングの首位を常にキープしている。川や滝など、水が流れているのをぼんやり眺めているのも好きだし、水泳も大好きだ。そんな私だが、お湯は大嫌いだ。お風呂に入るのは好きだが、冬でも冷たい水で洗顔するし、自動販売機で「温か〜い」の飲み物なんか買ったことがない。確実に「冷た〜い」のほうだ。だからどうしたと言われると返す言葉がないが、なんか変だなぁと思った。（K児）

■読者の皆さんごめんなさい。私、今ネットワークゲームそっちのけでPlayStationのゲームにはまっております。そのゲームとは（今さらながら）「XI（サイ）」。たまたまやってみたのですが、これが面白い。スピード感や、一気にサイコロを消したときの快感。対戦ではこれに手軽さと緊迫感が加わって、もう最高。こういうゲームがネットワーク化されれば、国内市場がもっと盛り上がるのに、と思いながらプレイする日々です。SCEさん、次世代機では「ぜひネットワーク版XI」をお願いします。（ふく）

■今月号で祝1周年！ これも『Play Online』を大切に読んでいただいた読者の方々のおかげです。「ネットワークゲーム」というまったく新しいエンターテインメントに着目した「眼」を持つ皆さんは、おそらく21世紀を築く旗手になっていくのではないでしょうか。これを軸に、読者の皆さんがさらに面白いものを創り上げていく時代がくるのではないかと楽しみにしています。そのときは、ぜひご一緒させてくださいね！（佐伯）

Play Onlineのホームページでは、各ゲームメーカーへのリンクやアップデート情報など、ネットワークゲーマー必見の情報満載です。また、本誌で伝えきれなかった最新情報や、ネットワークゲーマーのための掲示板も用意しました。ぜひ、一度ご覧ください。

URL http://www.play-online.com/

訂正とお詫び

弊誌5月号に誤りがありました。
特集1で「EVERQUEST」の魔法について紹介いたしましたが、武器データ一覧の表（p.086〜087）中の「性能」という項目の重量（WT）の値は、すべて10分の1が正しい値です（例：35[誤]→3.5[正]）。
同じくEVERQUESTのWizardに関する記述（p.095）を以下のように訂正いたします。

1. 本文中に「Rootの呪文がレベル1から使える唯一の職業なので……」とありますが、Wizardにおいても、Rootはレベル4で使用できる呪文でした。従って、ほかの職業に対して、特にこの点において有利ということはありません
2. 魔法リストの中で、ランク3のShock of Iceの魔法のダメージが3となっていますが、36程度のダメージとなります
3. 系統別魔法表のランク2のダメージ魔法（Bolt）のIcestrikeは範囲魔法でした。削除いたします

読者の皆さまに対しておわび申し上げます。

広告索引／広告企業URL

表4	エムスリイエンタテインメント	www.zoo.co.jp
表2見開き	日本テレコムODN	www.odn.ne.jp/
表3	ツクダシナジー	
p.004	MTCI	www.mtci.ne.jp/netWAR/
p.005	P&A	www.panda.co.jp
p.006	メディアクエスト	www.mediaquest.co.jp
p.129	OVERTOP	www.messe-sanoh.co.jp/

世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします
エクスクルーシブ・ディストリビューション（販売元）：ツクダシナジー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL : 03-5272-8955 / FAX : 03-5272-8490 / Information@tsy.co.jp
資料請求 No.H03
Tsukuda•Synergy

Play Online 6 1999
株式会社アクセラ
1999年6月1日発行 毎月1回1日発行 第2巻第6号通巻13号 1998年9月30日第三種郵便物認可
発行人／小島文隆 編集人／宮崎秀規 編集長／辻 英之 〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12
電話03-3464-8258(編集部) 電話03-3464-8285(販売部) 電話03-3464-8275(広告部)

T1117791060980

Printed in Japan 凸版印刷株式会社
©1999 AXELA Corporation
雑誌17791-6 定価:980円 本体933円

Play Online
月刊プレイオンライン

6 JUNE 1999
No.013

読者アンケート&資料請求サービス

料金受取人払

目黒局承認
1325

差出有効期間
平成11年9月
30日まで
(切手不要)

153-8964

(受取人)
東京都目黒区青葉台3-1-12
株式会社アクセラ
編集局
月刊プレイオンライン編集部　行

フリガナ			生年月日	年齢
氏　名			19　年　月　日生	歳
ご住所	〒　—	☎(　)　—		
	都道府県		市区郡	
勤務先名 学校名		所属・役職／学部		
電子メールアドレス				
パソコン歴	約　年	希望プレゼント番号		

Play Onlineに関するご意見、ご感想、取り上げてほしいゲームや収録してほしい体験版などがございましたらお書きください。また、読者ページ「Play Online SQUARE」や質問ページ「Gamer's Pit」への投稿も大歓迎です

月刊プレイオンライン 1999年6月号 資料請求サービス　希望製品番号

(6月20日消印まで有効)

- □ H04　エムスリイエンタテインメント
- □ H03　ツクダシナジー
- □ H02　日本テレコムODN
- □ 001　日本テレコムODN
- □ 004　MTCI
- □ 005　P&A
- □ 006　メディアクエスト

Play Online 月刊プレイオンライン 1999年6月号 読者アンケート

編集部ではよりよい雑誌を作るため、読者のみなさまのご意見を参考にしています。今後の企画に反映いたしますので、お手数ですがアンケートにご協力をお願いします。

●ゲームソフト購入の際、何を参考にしますか（いくつでも）
□雑誌の評価記事　□広告　□ホームページ　□体験版　□友人からの情報　□店頭
□話題になっているから（売れているから）　□その他

●インターネット歴
□未接続　□1年未満　□〜2年　□〜3年　□〜4年　□4年以上

●お使いのプロバイダーは（いくつでも）
[　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　]

●プロバイダーの選択ポイント（いくつでも）
□料金　□アクセスポイント数　□バックボーンの太さ　□回線の混雑率　□サポート体制
□会員専用のコンテンツ　□オプションサービス　□ネームバリュー
□その他 [　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　]

●インターネットへの接続方法（主に使うもの）
□33.6kbps以下のモデム　□56kbpsのモデム　□ISDN　□OCN
□校内・社内のLAN　□CATV　□接続していない

●1日何時間ぐらいインターネットを利用しますか
□〜1時間　□〜2時間　□〜3時間　□〜4時間　□4時間以上　□週末のみ

●本誌をどこでお知りにになりましたか
□書店　□雑誌・新聞広告 [媒体名:　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　]
□バナー広告 [HPのURL:　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　]
□知人・友人の勧め　□その他 [　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　]

●本誌以外にご購読の雑誌はありますか（いくつでも）
□インターネットマガジン　□日経ネットナビ　□インターネットアスキー　□Hello! PC
□日経バイト　□ログイン　□コンプティーク　□電撃王　□テックWIN　□週刊ファミ通
□日経クリック　□月刊アスキー　□週刊アスキー　□日経パソコン　□DOS/Vマガジン
□DOS/Vパワーレポート　□アスキーDOS/V ISSUE　□PC WAVE
□その他 [　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　]

●Play Onlineの購入は
□ [　　　] 月号より毎号購入　□月によって購入　□はじめて購入

●弊誌の購入ポイントはなんですか（いくつでも）
□最新のゲームニュースを知りたいから
□好きなゲーム・注目しているゲームが紹介されているから
□好きなゲーム・注目しているゲームが攻略されているから
□パソコンのハード・ソフト情報が載っているから　□値段が手ごろだから
□欲しいプレゼントがあるから　□CD-ROMに入っているゲームがよかったから
□その他 [　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　]

●別冊付録について
□必要ない　□定価が上がってもいいから欲しい
□その他 [　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　]

●今後、どのような別冊付録がほしいですか

●面白かった記事はなんですか

●つまらなかった記事はなんですか

●取り上げてほしいゲームはなんですか

scanned & edited
by kitsunebi